PlayStation®2

Revista Oficial - España

Nº 26 • MARZO 2003 • 6,00 €



GUÍAS COMPLETAS
- HAVEN: CALL OF THE KING
- STAR WARS BOUNTY HUNTER

Analizamos la segunda entrega de la leyenda viva de Capcom

DEVIL MAY CRY 2



RYGAR

ÚLTIMA HORA
Las primeras pantallas del esperado Driver 3

AVANCE ESPECIAL
Nuevos y reveladores datos sobre Final Fantasy X-2

CONCURSOS
- Dakar 2
- Star Wars: Las Guerras Clon
- X-Men

EL MATRIX

Os mostramos todo sobre el título de Shiny basado en el fenómeno Matrix

ENTER THE MATRIX

NOVEDADES

Contra
Shattered Soldier
¡La dificultad elevada a su máxima expresión!

- Moto GP 3
- Vexx
- Jurassic Park Operation Genesis
- Tenchu: Wrath Of Heaven
- Pac-Man World 2

VOTA LOS MEJORES JUEGOS DE 2002 y podrás conseguir fabulosos premios


PO ZETA


LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



OcioMovil 5354

★★★ nuestra Nº1 ★★★
NO ME LLAMES ILUSO de LA CABRA MECÁNICA
Envía **TONOPLY ILUSO** al **5354**

MELODIAS

TOP TELE

Morenita/Upa dance	morenita
Shin Chan	shinchan
Rasca y pica/Los Simpsons	rasca
South Park	south
Cuéntame/Fórmula V	cuentame

LOS MAS BAJADOS

No me llames iluso/La cabra mecánica	iluso
Mi jefe/Mojinos Escozíos	jefe
All the things she said/TATU	all
Di-na-mi-tee/Ms. Dynamite	dynamite
Jenny from the block/Jennifer López	jenny

TOP ACTUALIDAD

The game of love/Santana	game
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Feel/Robie Williams	feel
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Dos hombres y .../Busta y Alex	doshombres
Dilemma/Nelly	dilemma
Moriría por vos/Amaral	moriria
Beautiful/Christina Aguilera	beautiful
Dando vueltas/M-Clan	dando
Come speak to me/Elisa	speak
Misunderstood/Jon Bon Jovi	misunderstood
Sorry seems to.../Elton John	**sorry**
Digale/David Bisbal	digale
Todo mi amor/Paulina Rubio	**todo**
Yo te daré/Chenoa	yote
Nas ne dogonjat/TATU	nas
Cada vez que tú me miras/Los Secretos	cada
Que suerte quererte/MSM	suerte
Lose yourself/Eminem	lose
Rojo Relativo/Tiziano Ferro	**rojo**
Lonesomeday/Bruce Springsteen	lone
El club de los imposibles/Bunbury	club
Eres mi religión/Maná	religion
Obsessions/Suede	obsessions
Quien dice/Ana Torroja	**quien**
Paradyso/Sober	paradyso
Hidden agenda/Craig David	**hidden**
Waiting for your love/New Tone	waiting
Don´t stop/Rolling Stones	dont
¿Sabes?/Álex Úbago	**sabes**
Color esperanza/Diego Torres	color
Into the groove/Mad house	groove
Por amor/John Secada	poramor
Sms/Barcode brothers	sms

MELODIAS FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC. Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario	centenario
Himno Valencia	valencia
Himno Real Sociedad	real
The Champions League	league

TOP CINE Y TV

Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
Love Story	story
Die another day/Madonna	die
Superman	super
Titanic	titanic
El exorcista	exorcista
Expediente X	xfiles
Amelie	amelie
Pantera rosa	panter
La bola de Cristal/Alaska y Dinarama	bola
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
La vida es bella	bella
Starwars/Guerra de las Galaxias	guerra
Friends	friends
Men in black/Will Smith	men

TOP ROCK

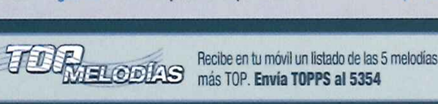
Maneras de vivir/Leño	maneras
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Que te follen/La cabra mecánica	follen
Agradecido/Rosendo	agradecido
Buscando una luna/Extremoduro	buscando
Rojitas las orejas/Fito y los fitipaldis	rojitas
Mili KK/Reincidentes	mili
En blanco y negro/Barricada	blanco

DE HOY Y SIEMPRE

Lucas/Rafaella Carrá	lucas
Te estoy amando .../Las Grecas	locamente
El baile de los pajaritos	pajaritos
Se acabó/María Jiménez	acabo
Torito guapo/El Fary	torito
Porompompero/M. Escobar	porompompero
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor
Paquito Chocolatero	paquito
Chiquitita/Abba	chiquitita
Macumba/Georgie Dann	macumba
Me va, me va/Julio Iglesias	meva
Fiesta/Rafaella Carrá	fiesta
Ellos las prefieren .../O. Mondragón	gordas
Verano azul	verano
Vivo cantando/Salomé	vivo
Waterloo/Abba	waterloo
Felicitá/Albano y Romina	felicita
Son tus perfúmenes/C. Mejías	perfumenes
A quien le importa/Alaska	importa

Regala melodías
Envía **REGALOPS** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**.
Ejemplo: **REGALOPS JEFE**

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOPS SORRY**
Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA



Recibe en tu móvil un listado de las 5 melodías más TOP. **Envía TOPPS al 5354**

MELODIAS POLIFONICAS

NUEVO

Válido para teléfonos MMS que soporten melodías polifónicas *

Morenita/UPA Dance	morenita
Chihuahua/DJ Bobo	chihuahua
All the things she said/T.A.T.U.	all
Shin Chan	shinchan
Die another day/Madonna	die
It's raining men/Geri Halliwell	rain
Coca Cola	cocacola
Rocky	rocky
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Que barbaridad/Jaime Urrutia	barbaridad

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPS** seguido de la referencia de la melodía. Ejemplo: **POLIPS ALL**

LOGOS



ESPECIAL KAMASUTRA

CENSURADO tetas	CENSURADO xxx	CENSURADO cara	CENSURADO medusa
CENSURADO tetazas	CENSURADO butaca	CENSURADO arco	CENSURADO silicona

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPS OJOS**

NOMBRES



Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.
Ejm: **NOMBREPS CAÑERO2**

MINILOGOS

NUEVO



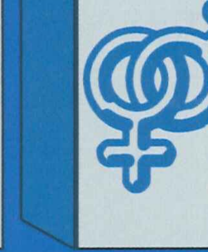
Envía un mensaje al **5354** con el texto **MINIPS** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **MINIPS SPIDER**



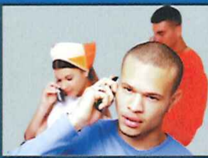
¿Quieres conocer a mis amigas?
DELIA
Envía **DELIA** al **5354**



Para tener tu nombre galáctico envía **STARPS** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.
ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARPS PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**



ERÓSCOPO
Envía EROSCOPO seguido de un espacio y tu signo del zodíaco al **5354**
EJEMPLO: **EROSCOPOPS CAPRICORNIO**



MEMOLAS CHAT
Chatea con la gente más divertida.
Cientos de amigos te esperan.
Envía **MEMOLAS** al **5354**



SEX MACHINE
Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPS** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXPS VIRIATO

Tu Nombre en Jeroglífico Egipcio
NUEVO
Envía un mensaje al **5354** con el texto **EGIPPS** seguido de un espacio y tu nombre.**Ejm.: EGIPPS LOLA**

CHISTES
Alégrate el día. Envía **CHISTEPS** al **5354**.

INSULTOS
Flipa con los mejores insultos. Envía **INSULTO** al **5354**.

TAROT
Conoce tu futuro. Envía **TAROT** al **5354**.

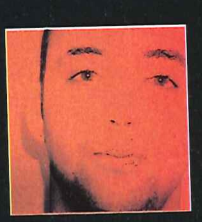
PIROPOS
Envía al **5354 PIROPOPS** seguido de un espacio y el teléfono del destinatario.

Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Sony-Ericsson T6
MELODÍAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250,Timepo 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8@8, Xeniu 989, Xenium 9@9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, ,MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsu SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400. Atención cliente: clientes@ociomovil.com. Telf.: 91 640 48 11.
***Para poder acceder a la descarga de melodías polifónicas debe estar configurado el acceso a WAP.**

SELECT

PS2



<< Marcos García >>

Parece mentira, apenas ha pasado un mes y medio de este prometedor 2003 y ya contamos con infinidad de rutilantes y futuras estrellas en el firmamento como para fijar nuestros ojos en él hasta que llegue el amanecer. *Enter The Matrix*, la nueva locura de **Shiny**, promete trasladar todas las sensaciones y emociones del fenómeno de los hermanos **Wachowski** a **PlayStation 2**. **Tecmo** actualiza esa maravilla intemporal llamada *Rygar*, con 17 años a sus espaldas, y le convierte en una de las mayores y mejores sorpresas de este recién estrenado año. *Splinter Cell*, el clásico de **Xbox**, no se ha resistido a surcar los circuitos de **PlayStation 2** y además con un montón de novedades exclusivas para la ocasión. *Contra: Shattered Soldier*, un *Devil May Cry 2* que llega antes de lo previsto, un más que adictivo *Jurassic Park Operation Genesis* y una curiosa mezcla de dibujos animados y violencia llamada *The Mark Of Kri* se convierten en invitados de lujo de nuestros títulos comentados este mes. Como *previews* estrella destacar *Vexx*, *Moto GP* y *Metal Gear Solid Substance*. Y antes de concluir, os invito a que nos sigáis enviando cartas sobre vuestros favoritos de 2002. Queremos saber vuestras opiniones para conocer a los merecedores de tal galardón.

rupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

ité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **ıfa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
te: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

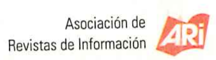
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
nania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 x: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 61 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-l.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli-tta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: nternational Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 5 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 51 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 , Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 0 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos-tsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major a (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: citas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: gi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru-Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
esión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información







DVD DEMO [26]

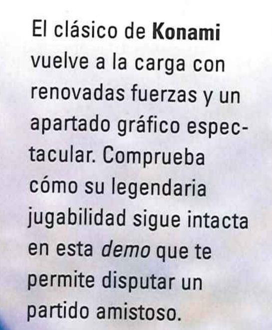
Este mes de marzo el deporte rey por excelencia es el protagonista de nuestro DVD-Demo

DEMOS JUGABLES

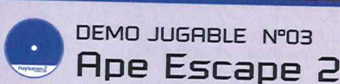


DEMO JUGABLE Nº01
Pro Evolution Soccer 2

El clásico de **Konami** vuelve a la carga con renovadas fuerzas y un apartado gráfico espectacular. Comprueba cómo su legendaria jugabilidad sigue intacta en esta *demo* que te permite disputar un partido amistoso.



DEMO JUGABLE Nº03
Ape Escape 2



Los monos locos han vuelto a escaparse, y de nuevo **Hikaru** será el encargado de atraparlos otra vez. Disfruta con el bello nivel invernal que te ofrecemos en la *demo* jugable de este mes.

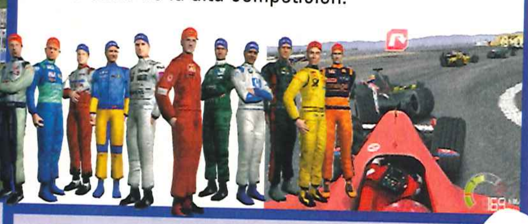




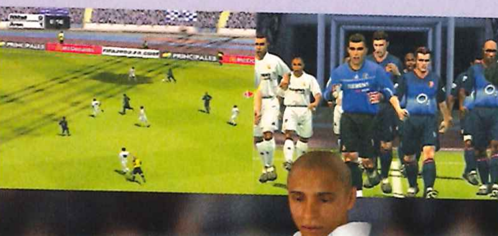


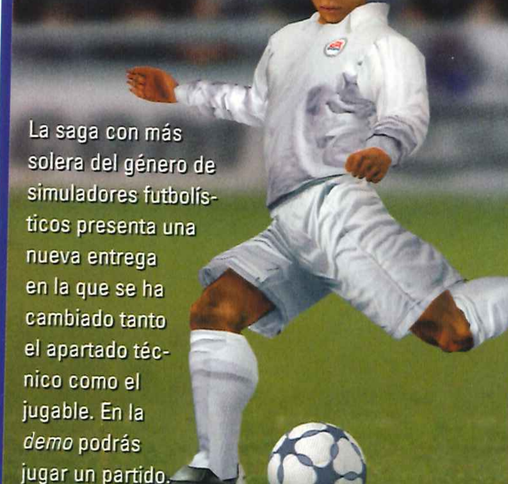
DEMO JUGABLE Nº04
Formula One 2002

Sony C.E. vuelve a crear el simulador de Fórmula 1 más completo del mercado. Elige tu escudería favorita y comprueba que no es nada sencillo ser un As en el circo de la alta competición.



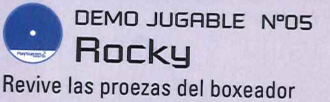
DEMO JUGABLE Nº02
FIFA Football 2003



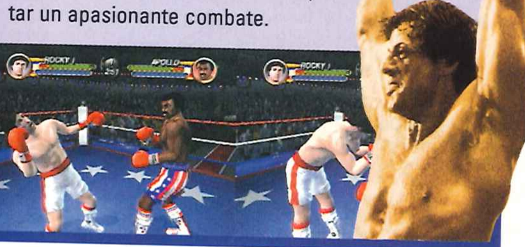


La saga con más solera del género de simuladores futbolísticos presenta una nueva entrega en la que se ha cambiado tanto el apartado técnico como el jugable. En la *demo* podrás jugar un partido.

DEMO JUGABLE Nº05
Rocky



Revive las proezas del boxeador más famoso del celuloide en este simulador. En la *demo* podrás disputar un apasionante combate.



DEMO JUGABLE Nº06
Eggo Mania

Los aficionados a los juegos de puzzle están de enhorabuena. Ayuda al curioso protagonista a que no caiga en la lava mientras construyes torres con las piezas que caen.



VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Devil May Cry 2
Dante vuelve a la carga, esta vez acompañado por la bella **Lucia**. Acción a tope.





LMA Manager
Crea y dirige tu propio equipo de fútbol en este simulador.

Midnight Club 2
Las carreras ilegales de vehículos llegan a **PS2**.



Primal
Una aventura de terror gótico en la que la bella **Jennifer** deberá recorrer un macabro y oscuro mundo.

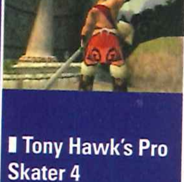


Sly Raccoon
Un juego de plataformas diferente, en el que deberás utilizar toda tu astucia.

Space Channel Five: Part 2
Ulala vuelve a las pistas de baile en este genial juego de **Sega**.

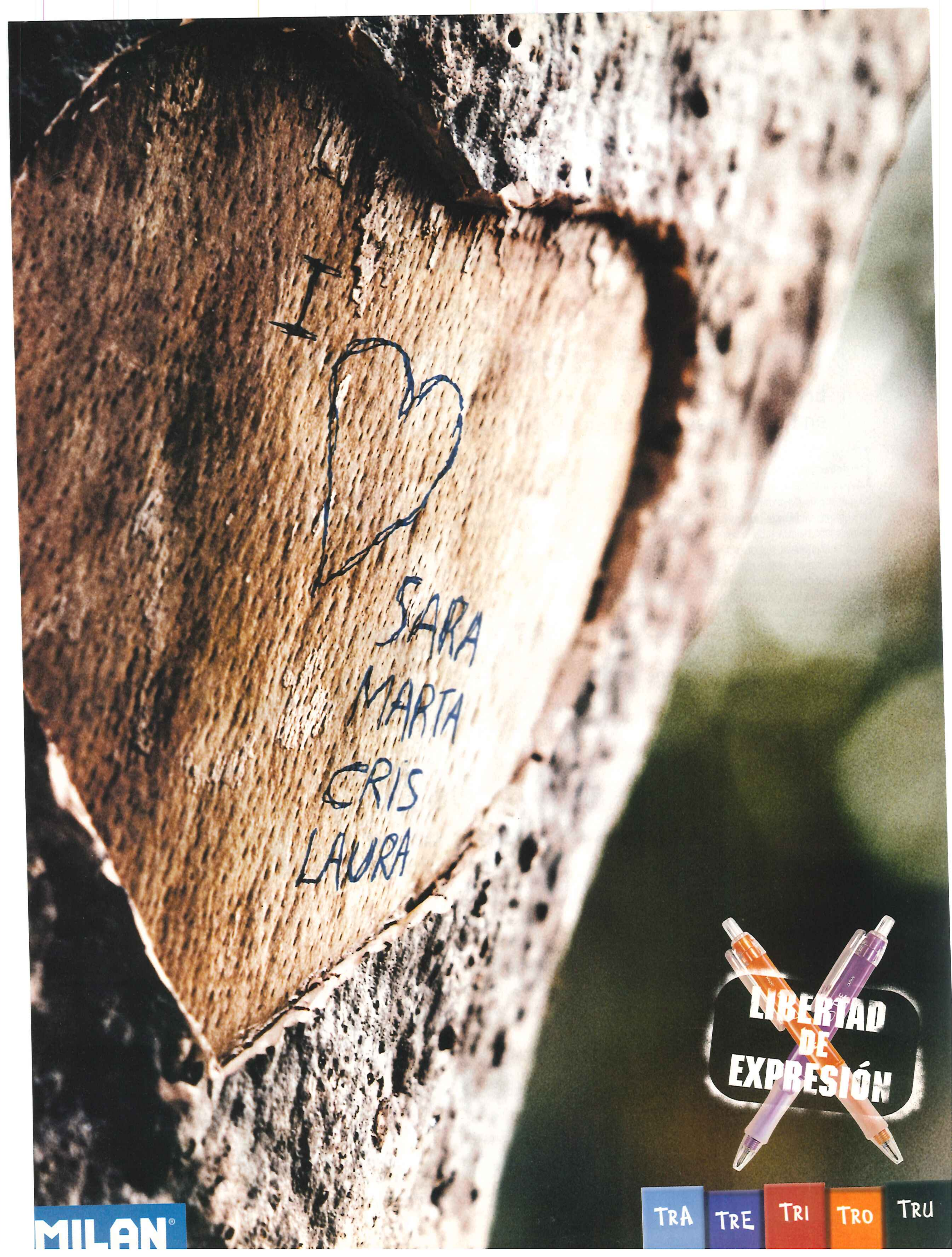


The Mark Of Kri
Un héroe de los de antes en una aventura de acción.



Tony Hawk's Pro Skater 4
El *Skater* más famoso del mundo vuelve a demostrar su maestría.

War Of The Monsters
Los monstruos más famosos de las películas de serie B se enfrentan.



I
SARA
MARTA
CRIS
LAURA
LIBERTAD
DE
EXPRESIÓN
MILAN®
TRA
TRE
TRI
TRO
TRU

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

Driver 3 ▮ Chaos Legion ▮ International Superstar Soccer 3
Indy Car Racing y Club Football ▮ Nokia N-Gage
Roland Garros 2003 ▮ Acclaim presenta Alias

INFOGRAMES

Primeras imágenes de Driver 3

El título de conducción que más expectación causó en PSone desembarca en la consola de 128 bits

El grupo desarrollador inglés **Reflections** está dando los últimos retoques a uno de los títulos más esperados para **PS2**, la tercera entrega de la saga *Driver*. Muy poco se sabe todavía sobre el mismo, aunque **Infogrames**, responsable de su distribución en nuestro país, ya ha dado algunas pistas para ir haciendo boca. En primer lugar, **Reflections** ha utilizado una versión mejorada y optimizada del motor gráfico de *Stuntman* para representar con detalle el comportamiento de los vehículos y los espectaculares efectos de luz. Un factor que también se ve reflejado en la reproducción de los escenarios. Hasta la fecha se conocen tres lugares en los que transcurrirá la aventura: **Miami**, **Niza** y **Estambul**. En las imágenes de la ciudad francesa se puede apreciar que **Reflections** se ha tomado su trabajo muy en serio, ya que además de los edificios característicos de una urbe europea también aparecen vehículos tan típicos como el «Dos Caballos». Cada entorno cuenta con cerca de 50 kilómetros cuadrados. En cuanto a la mecánica del juego, se ha optado por seguir en la misma línea que las entregas anteriores y adoptar ideas de la saga *GTA*. El jugador podrá conducir cualquier vehículo además de introducirse en edificios. Su lanzamiento está previsto para este año.

Cada entorno de Driver 3 cuenta con cerca de 50 Km. cuadrados.





<Miami, Niza y Estambul serán los escenarios de Driver 3>

La Costa Azul







CAPCOM

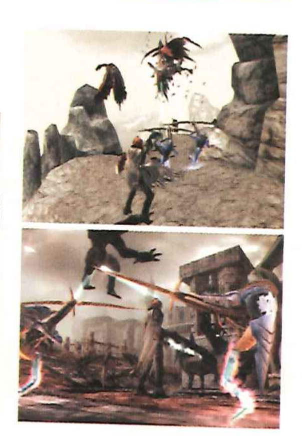
Chaos Legion

Lo último de la compañía japonesa para PlayStation 2 al estilo de Devil May Cry

A medio camino entre *Devil May Cry* y el estilo *arcade* de multitud de recreativas de la vieja escuela, ***Chaos Legion*** nos sitúa en un mundo medieval donde la espada es la ley. Sus 13 niveles prometen enfrentamientos contra cientos de enemigos a espadazo limpio e invocando legiones mágicas. Sólo así el protagonista, **Sieg Warheit**, será capaz de salvar a su mejor amigo, **Victor Delacroix**, de las garras de la muerte.







KONAMI

International Superstar Soccer 3

Major presenta una nueva entrega de la saga ISS para PlayStation 2



Como veis, la alineación se basa en el último Mundial de Fútbol de Corea-Japón.

La segunda saga de fútbol en importancia de la factoría **Konami** ya tiene preparada su tercera entrega. Una notable mejora gráfica y una jugabilidad mucho más depurada son sus notas más distintivas. **Ángel González Ucelay** pone la voz a los comentarios, y además de contar con nombres reales y selector de 60 Hz, cuenta con una importante cantidad de modos de juego. Entre ellos destaca el de misiones, en el que deberemos conseguir los objetivos que nos marque el juego. Repeticiones de alta calidad, presentacion de lujo y extraordinarias animaciones son las principales bazas del «otro fútbol» de **Konami**. ¿Podrá con la saga *Pro Evolution Soccer*?





CODEMASTERS

Coches y Fútbol

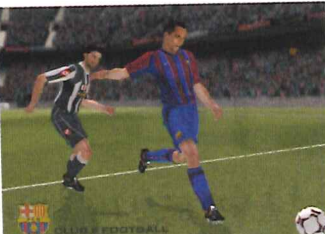
Dos nuevos títulos de la compañía inglesa verán la luz para PlayStation 2

Uno de los proyectos más ambiciosos de **Codemasters** es *Club Football*. Se trata de una serie de 16 juegos de fútbol basados y personalizados para los equipos con más renombre dentro del panorama futbolístico europeo. Las escuadras elegidas en **España** han sido el FC Barcelona y el Real Madrid CF. En el juego se han desarrollado digitalmente los estadios de cada equipo, utilizando planos arquitectónicos y referencias fotográficas. También se han reproducido los cánticos locales y al público animando en partidos reales. Cada edición estará dedicada exclusivamente a un equipo y el jugador tendrá la posibilidad de ponerse en la piel de su estrella favorita o, en el modo Carrera, de crear su propio futbolista. Por otro lado, **Codemasters** también ha anunciado el lanzamiento de *Indy Car Racing*. Está basado en la *Indy Racing League*, con 14 circuitos, 27 coches y 15 carreras, entre los que se incluye el mítico trazado de **Indianápolis**. Todo un espectáculo a más de 300 Km/h.

Indy Car Racing

Club Football





Kluivert, Cocu, Luis Enrique, todos los jugadores han sido representados al detalle.

NOKIA

Una consola en un teléfono

El gigante finlandés de la telefonía móvil se introduce en el sector del videojuego con su nuevo modelo de teléfono N-Gage

El último trimestre de 2003, **Nokia** pondrá a la venta *N-Gage*. Una combinación de teléfono móvil tribanda GSM, reproductor de MP3, radio estéreo FM y consola portátil. La compañía está trabajando con los principales editores del mundo, como **Sega**, **Activision**, **Eidos**, **Taito** y **THQ**, para que desarrollen juegos, en tarjetas de memoria (NMC) para su dispositivo. De hecho ya han producido un título llamado *Sonic N* para *N-Gage*. Utiliza el sistema operativo *Symbian* así como tecnología *Bluetooth* para jugar en red. La pantalla con luz de fondo, de 176 x 208 píxeles con 4.096 colores, asegura una buena calidad de imagen y la duración varía de 3 a 6 horas de juego, 2 a 4 de habla, 8 de música y 20 horas de radio.



Breves

Roland Garros 2003

Wanadoo ha anunciado el lanzamiento de la última edición de *Roland Garros*. El juego contará con la presencia de tenistas como **Alex Corretja** o **Marat Safin**. También dispondrá de varios tipos de superficies y nuevos modos de juego, tanto simulador como *arcade* para disfrutar a tope.



Acclaim anuncia Alias

La compañía ha llegado a un acuerdo con **Disney Interactive** para desarrollar un título basado en la serie de acción *Alias*, emitida por la cadena ABC americana.

Resultados Concursos

CONCURSO DROME RACERS

- DANIEL CUESTA TEJÓN (ASTURIAS)
- SANTIAGO MANUEL PERALTA ESPINOSA (MÁLAGA)
- JESÚS RUBIO FOLGADO (VALENCIA)
- JACOBO GARCÍA BLANCO (MÁLAGA)
- DANIEL LÓPEZ PINA (ALICANTE)
- JUAN JESÚS MORENO ATIENZA (I. BALEARES)
- ANTONIO VINCHERRES GUARNÍS (BARCELONA)
- ESTER CALERO LÓPEZ (BARCELONA)
- MARGARITA BARRÉS GONZÁLEZ (ALMERÍA)
- CRISTIAN CALVO SEGURA (LÉRIDA)
- NICOLÁS GARRIDO DE LA OSA (BADAJOZ)
- ALEXANDRE LÁZARO GARCÍA (CASTELLÓN)
- JOSÉ ENRIQUE CUESTA SÁNCHEZ (LEÓN)
- JOSÉ ABDÓN RODRIGO ANTOLÍN (BARCELONA)
- JOSÉ MANUEL BOLAÑO BELLAS (LA CORUÑA)
- FCO. JAVIER MORENO OCAÑA (MÁLAGA)
- CARLOS CASADO MÉNDEZ (ASTURIAS)
- Mª DEL MONTE VENTURA DURÁN (SEVILLA)
- SAGRARIO VENTURA RODRÍGUEZ (MADRID)
- ALBERTO SÁNCHEZ RUIZ (CIUDAD REAL)

CONCURSO CREATIVE

- PRER SOLER MARTÍNEZ (I. BALEARES)
- MANUEL MALLORQUÍN MUNAR (MURCIA)
- PEDRO RODRÍGUEZ GUISADO (BARCELONA)
- JAVIER DÍAZ PATIADOR (CIUDAD REAL)
- FÁTIMA RODRÍGUEZ MARTÍN (MADRID_
- AYOSE RUBIO VERA (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)
- JOSÉ RAMÓN ANGUITA AGUILERA (JAÉN)
- JUAN MANUEL SARDIÑA QUES (I. BALEARES)
- ARIZ GIL ABETE (NAVARRA)
- DAVID BALAT GÓMEZ (BARCELONA)

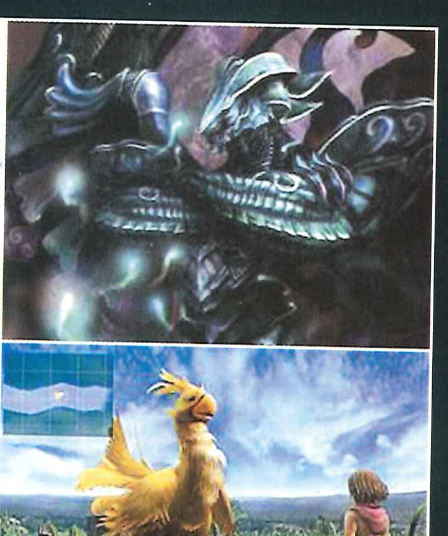



MERCHANDISING
La compañía japonesa **Hori**, especializada en accesorios para consola, pondrá a la venta (el mismo día que el juego vea la luz) un controlador específico, con la apariencia de las pistolas que utiliza **Yuna**, llamadas *Tiny Bee*. Además, también está previsto el lanzamiento de tres tarjetas de memoria diferentes, decoradas con la imagen de cada una de las protagonistas, y un soporte vertical con el logo del juego, así como un adorno para el móvil.









Final Fantasy X-2
Vuelve la magia

El próximo 13 de marzo verá la luz en Japón la secuela del mejor RPG de PlayStation 2. Te adelantamos los últimos detalles

Poco menos de un año después de que *Final Fantasy X* se pusiera a la venta en la vieja **Europa**, los afortunados usuarios japoneses podrán disfrutar de su esperadísima secuela. Como la mayoría de vosotros sabéis, los diferentes capítulos de esta saga han sido siempre completamente independientes en cuanto a su trama. Cada nuevo capítulo nos presentaba una historia con principio y final, un mundo y unos protagonistas totalmente originales, creados para la ocasión. Tan sólo algunas señas distintivas, como los *Chocobos*, las invocaciones y la aparición de **Cid** (aunque en encarnaciones distintas) permanecían intactas. Es la primera vez que **Square** crea una secuela que continúa la historia de un *Final Fantasy*. Dos años han pasado desde la derrota de **Yevon** por parte de **Yuna** y sus compañeros de aventuras, y muchas cosas han cambiado.



Nooj, el personaje de la izquierda, es el líder de un grupo contrario a Yevon, la Alianza de la Gente Joven



Para empezar, lo primero que llama la atención es el nuevo diseño de **Yuna** y **Rikku**. Como si de **Shakira** o **Christina Aguilera** se tratasen, han visto reducidos los metros de tela de sus atuendos para hacerlas más atractivas y agresivas. **Yuna**, además, porta ahora como arma un par de pis-

por << Dani3po >>



<La historia se desarrolla dos años depués de Final Fantasy X>

tolas en lugar de su bastón de invocadora. Para completar el trío de protagonistas, se ha introducido un nuevo personaje, una fémina de 18 años llamada **Paine**. Ellas tres forman un grupo de «cazadoras de esferas», ayudadas por los familiares de **Rikku**, pertenecientes a los *Al-Bhed*. **Wakka** y **Lulu** esperan un niño, y **Kimahri** se ha convertido en el líder de su tribu *Ronso*. El mundo de *Spira* también ha cambiado. Sin las prohibiciones de la religión de *Yevon*, la tecnología ha vuelto a florecer, y multitud de máquinas pueblan ahora los campos y ciudades de este universo. Pero los cambios no se limitan al argumento, ya que el sistema de juego también ha sufrido importantes modificaciones. Ahora el desarrollo está dividido en misiones a las que podremos acceder desde el principio. El objetivo de estas misiones es encontrar esferas donde se recoge la historia de *Spira*. Próximamente os ofreceremos más información.



A pesar de que, tras la derrota de Sinh, los Eones de Yuna abandonaron Spira, parece que los programadores de Square nos tienen reservada una sorpresa en este sentido: la aparición de una versión maligna de Behemot, uno de los guardianes más poderosos.

Transformaciones

¿Os acordáis de Final Fantasy Tactics?

Al igual que en el clásico de **Squaresoft** para **PSone**, en ***Final Fantasy X-2*** los personajes podrán cambiar de apariencia durante las batallas, en una impresionante secuencia al más puro estilo *Sailor Moon*. Junto con el aspecto, también se modificarán las habilidades del personaje. Abajo podéis ver a **Yuna** transformándose en Maga Blanca y a **Paine** transformándose en un Caballero Oscuro.



Batallas

Un nuevo estilo de lucha

Las batallas siempre han sido el eje central en la magna saga de **Square**, y *Final Fantasy X-2* no es una excepción. En esta ocasión se ha optado por un estilo más dinámico y con más posibilidades de interacción que en su predecesor, llamado «Active Battle Mode». El número de personajes simultáneos sigue siendo tres, aunque esta vez no se podrá cambiar de luchador en plena batalla (más que nada porque, si no hay sorpresas de última hora, tres serán los personajes protagonistas). A cambio, se podrá acceder a nuevas «profesiones» (*Jobs*) que alterarán las habilidades y estadísticas del luchador.



por << Dani3po >>

Xenosaga

El 25 de febrero verá la luz en EE.UU. la joya de Namco

Ambientado cientos de años antes de *Xenogears* (de hecho ***Xenosaga*** es en realidad el primer capítulo de la saga, mientras que el juego de **PSone** es el quinto de un total de seis), el título de **Monolith Software** está en pleno proceso de localización al inglés. Buenas noticias para los que pensábamos que nunca saldría de **Japón**. Como todos sabréis ya, se trata de un *RPG* por turnos con un apartado gráfico espectacular, ambientado en el espacio exterior.





Venus and Braves

Con el subtítulo de *Goddess & Prophecy Of Ruin*, el juego de rol y estrategia *On-line* de **Namco** aparecerá en las tiendas japonesas el 13 de febrero. Se trata de la secuela del poco conocido *Seven: Lacemorse's Cavalry Corps*. Con un estilo gráfico en 2D al estilo de los dibujos animados clásicos, el juego presenta batallas por turnos sobre una cuadrícula en las que controlamos un gran número de personajes.



Todos los escenarios del juego han sido creados a mano por los grafistas.

PS2 de colores

Con motivo de la venta de 50 millones de consolas **PlayStation 2** en todo el mundo desde su puesta a la venta, **Sony Computer Entertainment** ha anunciado el lanzamiento, el 20 de febrero, de tres ediciones limitadas de diferentes colores. Los nombres de estas ediciones son *Silver*, *Sakura* y *Aqua*. Su precio será ligeramente superior al de los modelos normales.



BREVES

Expansión para Final Fantasy XI

Square ha anunciado el lanzamiento de ***Vision Of Ziraat***, una expansión oficial de su *RPG On-line* masivo. Incluirá nuevas clases para los personajes, zonas y monstruos exclusivos.

La serie .hack llega a EE.UU.

Esta saga de *RPG*, que ya cuenta con cuatro entregas en **Japón** para **PlayStation 2**, llegará a finales de febrero a los **Estados Unidos** con su primer capítulo: ***.hack/Infection***.



Lara llegará con retraso

El lanzamiento del próximo capítulo de *Tomb Raider*, llamado ***El Ángel De La Oscuridad***, ha sido pospuesto hasta el mes de abril.

Un Survival Horror diferente

Gregory Horror Show, basado en un *anime* , será una aventura humorística que verá la luz en **PS2** el año próximo de la mano de **Capcom**.



En forma con Konami

Aerobics Revolution es el título del simulador de *fitness* que **Konami** pondrá a la venta el mes de marzo en **Japón**.



Un pack de lujo

Capcom ha anunciado que pondrá a la venta un pack compuesto por Gun Survivor 4: Biohazard y la pistola GunCon 2.



Lanzamientos EE.UU.

Febrero

- **.hack/Infection** — *RPG*
- **Pride FC** — *Lucha*
- **Midnight Club 2** — *Conducción*
- **Everquest Adventures** — *RPG On-line*
- **Disaster Report** — *Aventura*
- **Final Fantasy XI** — *RPG On-line*
- **Star Ocean 3** — *RPG*
- **Breath Of Fire V** — *RPG*
- **Dark Chronicle** — *RPG*
- **Mission Imposible** — Aventrura



Dec 12 19

The Getaway

"El realismo de los escenarios es impresionante. Cualquiera que haya estado en Londres recientemente reconocerá los lugares más representativos."

Hobby Consolas

"El realismo de los escenarios es impresionante. Reconocerá los lugares más representativos."

Planet Station

"Desde el punto de vista argumental, The Getaway ofrece una historia mucho más apasionante, seria y "peliculera" que su principal rival GTA Vice City. Así de simple y rotundo."

Planet Station

"Las calles de Londres sirven de marco en una salvaje historia de venganza para PlayStation 2."

OPS2M

PlayStation 2

The Getaway

www.dondeestacharlie.com

Entre todos nos hemos hecho un hueco en la historia.

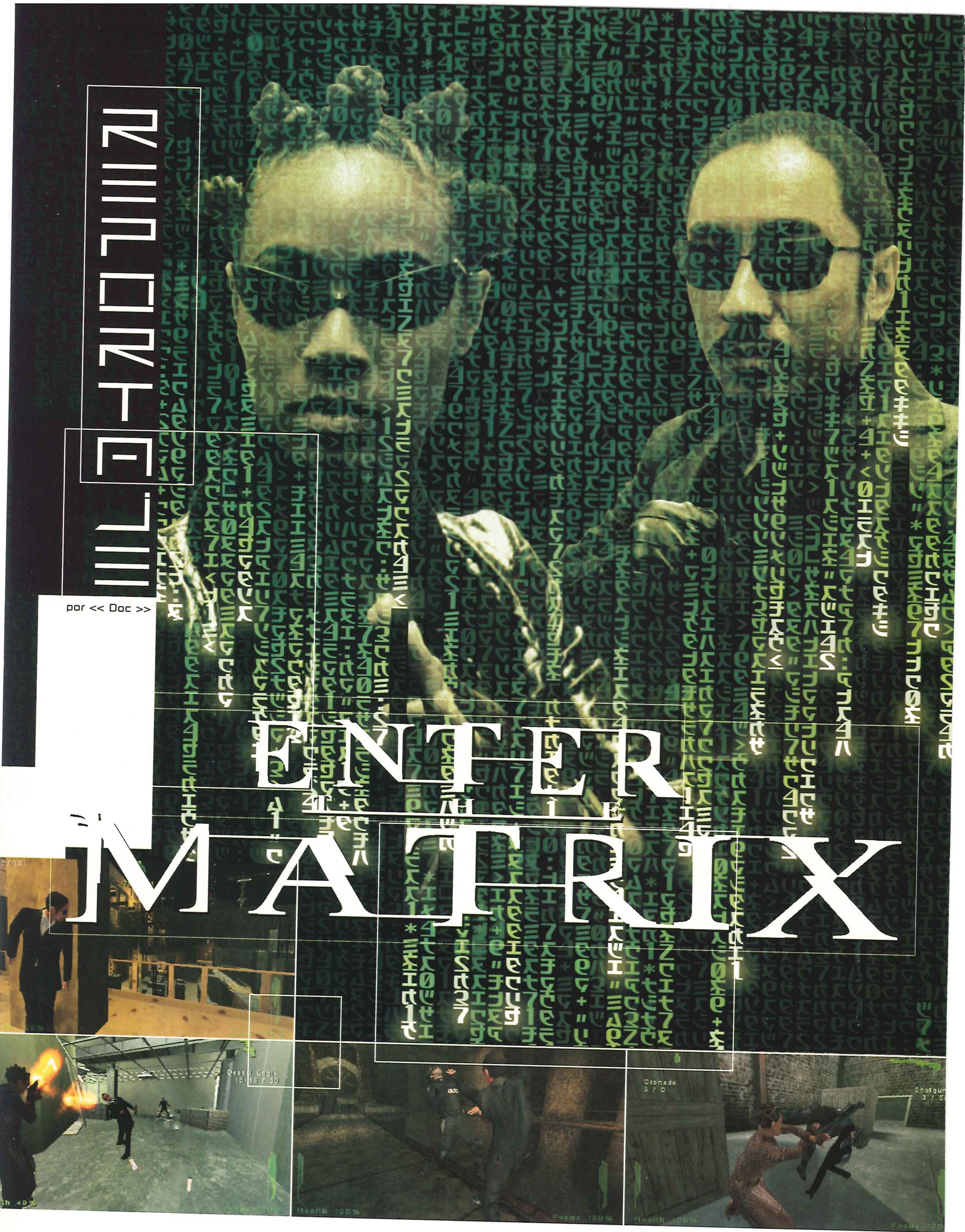
Pero el éxito de ventas y crítica continúa en esta trama de mafias, persecuciones y tiros ambientada en una ciudad de Londres reproducida al milímetro. Adéntrate en esta película de brutal acción donde tu vida pende de la empuñadura de tu arma y el peligro es tan real que se puede mascar. Y no bajes la guardia, porque un segundo después, estarías muerto.



es.playstation.com

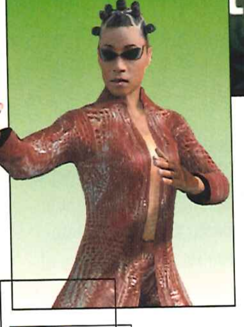
PlayStation 2

TENSION REALISMO INTRIGA EL OTRO LADO


REPORTAJE
por << Doc >>
ENTER THE MATRIX

En febrero de 2001 comenzó a fraguarse en Shiny la versión lúdica de la saga de ciencia ficción más impactante y laureada de los últimos tiempos. Gracias a Infogrames, en Londres fuimos testigos de la calidad que atesora Enter The Matrix.

Cuatro años han pasado desde el estreno de *The Matrix*, el filme que marcó un antes y un después en el género de la ciencia ficción. Al fin, coincidiendo con el estreno de la segunda entrega de la película dirigida por los hermanos **Larry** y **Andy Wachowski**, aparecerá en el mercado el tan traído y llevado título basado en la saga protagonizada por **Keanu Reeves**, **Carrie Ann-Moss** y **Laurence Fishburne**: ***Enter The Matrix***. Tras los incontables rumores que ponían la versión lúdica de *The Matrix* en las manos del mismísimo **Hideo Kojima**, finalmente son los chicos de **Shiny**, recién anexionados de **Interplay** y con **Dave Perry** a la cabeza, los encargados de complementar el argumento de *The Matrix Reloaded* con uno de los videojuegos más impresionantes jamás realizados para **PlayStation 2**. Siguiendo las pautas impuestas por los hermanos **Wachowski**, **Shiny** ha creado un título que, lejos de estar inspirado en la trama, los personajes o el diseño de *The Matrix*, complementa el argumento de la segunda entrega de la saga entrelazando situaciones y personajes entre *The Matrix Reloaded* y ***Enter The Matrix***, ofreciendo una original experiencia tanto para los seguidores del filme como para los amantes de los videojuegos. Los **Wachowski** han tenido un control total del producto creado por **Shiny**, y su implicación en el proyecto les ha llevado a escribir un guión paralelo al del filme (compuesto por unas 400 páginas), que abarca tanto el desarrollo de ***Enter The Matrix*** a grandes rasgos, como el comportamiento de cada uno de los personajes durante las escenas generadas por el motor gráfico del juego. Tanto la película como el videojuego abarcan el mismo espacio temporal, aunque no comparten la mayoría de las situaciones; el guión serpentea continuamente entre los dos productos, complementando situaciones más comprensibles en el caso de jugar al juego y haber visto también el filme (y viceversa). El desarrollo del videojuego se apoya en una buena cantidad de escenas tanto generadas por el *engine* 3D (animadas a través de *motion capture* con los actores de la película), como mostradas directamente en formato MPEG-2 (algunas de ellas



Niobe

El personaje interpretado en el filme por **Jada Pinkett-Smith** es experta en el manejo de vehículos (tanto coches como *Hovercrafts*).



Ghost

El punto fuerte de **Ghost** es su habilidad con las artes marciales y con todo tipo de armamento, tanto ligero como pesado.









Dependiendo de nuestra posición y del número de atacantes, nuestro personaje adoptará diferentes posiciones y será capaz de realizar nuevos ataques.



El creador

DAVE PERRY

El fundador de **Shiny** y creador de juegos como *Earthworm Jim*, *Messiah* o *Sacrifice* es el cerebro que está detrás de todo el desarrollo de ***Enter The Matrix***. Gracias a su experiencia y a la de los programadores de **Shiny**, tanto el apartado jugable como el motor gráfico del título que complementa el filme *The Matrix Reloaded* estará muy por encima de lo que nos tienen acostumbrados la mayoría de licencias de otras películas. Desde el comienzo del proyecto, **Dave** ha trabajado codo con codo con los hermanos **Wachowski**, encargados no sólo de dirigir la trilogía cinematográfica, sino de crear el guión de ***Enter The Matrix*** y de supervisar cada uno de los elementos del juego.



Conducción

No podemos mostraros imágenes de las escenas de conducción, pero por lo que vimos en **Londres**, prometen mucho. Estos niveles ocuparán una cuarta parte del juego, se dividirán entre vehículos de cuatro ruedas y *Hovercrafts* (como el *Nebuchanezzar*) y, dependiendo del personaje elegido, conduciremos o manejaremos el armamento para defendernos.

ENTER THE MATRIX

<El guión de Enter The Matrix ha sido diseñado en su totalidad por los hermanos Andy y Larry Wachowski, que han supervisado todos y cada uno de los pasos que se han realizado durante todo el desarrollo del juego>



sacadas de *The Matrix Reloaded*). El argumento del videojuego no es lo único creado conjuntamente entre **Shiny** y el equipo que está detrás de la trilogía cinematográfica, ya que la producción del videojuego y de *Reloaded* ha ido de la mano desde febrero de 2001. Todos los diseños de ***Enter The Matrix***, desde los trajes de cada uno de los personajes hasta los escenarios, han sido supervisados por componentes del equipo de producción del filme. Los grafistas de **Shiny** asistían al rodaje de *Reloaded* para tomar fotos (unas 25.000 en total), con el objetivo de recrear con todo detalle los escenarios de la película. **Robert «Rock» Galotti**, consejero armamentístico de la trilogía, ha ayudado a los desarrolladores de **Shiny** a recrear el comportamiento de todas y cada una de las más de 24 armas diferentes que se podrán utilizar durante el juego, mientras que todas las animaciones han sido creadas a través de las más avanzadas técnicas de *motion capture* utilizadas en un videojuego por los mismos actores de la película. Finalmente, han sido creados más de 2.000 movimientos diferentes, entre los que se encuentran variadas técnicas de artes marciales que el juego racionalizará entre los diferentes niveles por los que está compuesto, lógicamente, por problemas de memoria (y para dar la oportunidad al jugador de probar todas las técnicas incluidas). Pese a que el desarrollo de ***Enter The Matrix*** comprende una cuarta parte de conducción, de la que aún no podemos mostrar imágenes (aunque nos fue presentada por **Dave Perry**), el desarrollo del título de **Shiny** se concentra en una perspectiva en tercera persona a través de la que tendremos que explorar



los gigantescos escenarios de los que hace gala y enfrentarnos a multitud de enemigos, cuerpo a cuerpo y por medio de armas de fuego. Podríamos decir que **Shiny** ha evolucionado considerablemente el sistema de juego creado por **Remedy** para *Max Payne* (inspirado, descaradamente, en *The Matrix*), añadiendo muchas más posibilidades a los dos personajes protagonistas,





En esta imagen podemos ver el dojo de The Matrix. Aún no se sabe si aparecerá en la versión final.

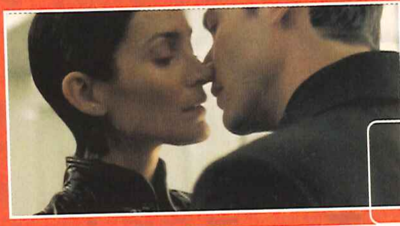
Luchas

A través de las más avanzadas técnicas de *motion capture*, **Shiny** ha recreado unos 2.000 movimientos diferentes, realizados por los expertos en artes marciales que han intervenido en *Reloaded* y *Revolutions*. Tal es la cantidad de técnicas y movimientos, que los programadores han tenido que racionalizarlos entre niveles por problemas de memoria.



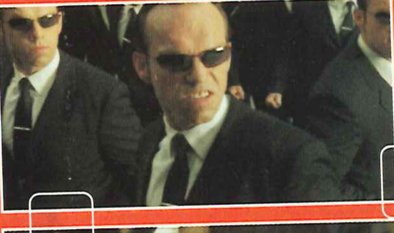
2003 El año de Matrix

Cuatro años después del estreno de *The Matrix*, el 2003 se plantea como el año más importante para los hermanos **Wachowski** y para la saga de ciencia ficción que nos ha hecho ver la realidad desde un punto de vista diferente. En mayo de este año, el día 15 (en **España** será el 21), se estrenará, junto al lanzamiento de ***Enter The Matrix***, la segunda entrega de la película (de la que podéis ver algunos fotogramas debajo). Más tarde, en noviembre, la saga llegará a su fin con *The Matrix Revolutions*.















Niobe y **Ghost**. Con un arma en las manos (que previamente podremos arrebatar a cualquiera de nuestros enemigos), podremos desempeñar las mismas funciones que en el más completo *shoot'em-up* en tercera persona, mientras que cuerpo a cuerpo tendremos la posibilidad de realizar todo tipo de *combos*, bloquear ataques, hacer *reversals* e incluso desarmar a nuestros enemigos para utilizar las armas en su contra. Dependiendo de nuestra situación y del ataque realizado, nuestro personaje se ayudará del entorno para golpear a los oponentes, rebotando en la pared o en cualquier otro objeto, mientras que las posibilidades de ataque aumentarán si nos vemos rodeados por dos o más oponentes. Haciendo las veces del botón *Bullet Time*, en ***Enter The Matrix*** encontraremos la acción *Focus*, que nos permitirá saltar más, golpear más fuerte, correr por las paredes, ralentizar la acción... Tanto **Niobe** como **Ghost** serán capaces de saltarse las leyes de *Matrix* con movimientos que a nuestros oponentes les resultará imposible seguir. En conjunción con el botón *Focus*, todas las acciones se verán potenciadas y el desarrollo del juego se ralentizará durante unos segundos, permitiéndonos apreciar el nivel de detalle con el que ha sido cuidado todo el apartado técnico de ***Enter The Matrix***. Para empezar, el sonido, en general, aminorará su velocidad y bajará su *pitch*, al igual que ocurría en el filme, mientras que el apartado gráfico nos dejará entrever pequeños detalles que

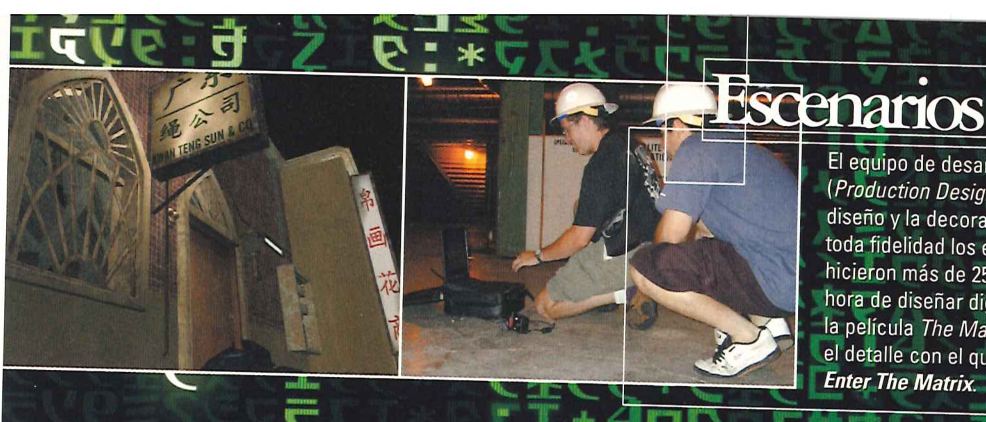




> <Los escenarios, los trajes, las armas, los movimientos... todos y cada uno de los detalles que componen el futuro título de Shiny ha pasado por la supervisión de todo el equipo de producción de la exitosa saga cinematográfica>







Escenarios

El equipo de desarrollo de ***Enter The Matrix*** se unió a **Owen Paterson** (*Production Designer* de la saga *Matrix*) y a otros componentes del diseño y la decoración de la saga cinematográfica para recrear con toda fidelidad los escenarios en el juego. Los diseñadores de **Shiny** hicieron más de 25.000 fotografías para tomar como referencia a la hora de diseñar digitalmente las localizaciones reales mostradas en la película *The Matrix Reloaded*. La pantalla de la izquierda demuestra el detalle con el que ha sido diseñado cada uno de los escenarios de ***Enter The Matrix***.

<A través de la acción Focus seremos capaces de saltarnos las leyes de Matrix; la velocidad se ralentizará, podremos saltar más alto, golpear más fuerte y, con un poco de práctica, hasta esquivar balas, como hace Neo>

nos dejarán boquiabiertos. Cada uno de los proyectiles disparados por los enemigos son elementos poligonales, que con un poco de práctica podremos llegar a esquivar. Las espectaculares animaciones del juego cobrarán una nueva dimensión a través del *Focus*, ya que además de producirse a cámara lenta, representarán ataques imposibles, algunos de ellos ya mostrados en la primera entrega de *The Matrix*; entre ellos reconoceremos la famosa voltereta lateral de **Neo** mientras dispara con el fusil M4A1 y algunos de los golpes propinados al protagonista del largo por el Agente **Smith** en su pelea en el andén del metro. **Dave Perry** nos aseguró que el motor gráfico, las herramientas de desarrollo y el sistema de de producción ha sido creado exclusivamente para ***Enter The Matrix***, y que es capaz de comprimir el detalle físico de los personajes en tiempo real (dependiendo del plano en el que transcurra la acción, los personajes tendrán más detalle físico, etc.), entre otras cosas. A falta de 126 días para su estreno (cuando tuvo lugar la presentación en **Londres**), a los creadores de ***Enter The Matrix*** tan sólo les quedaban pequeños detalles por depurar, como la física de los vehículos en las escenas de conducción y algún que otro detalle gráfico. Con el objetivo de no desvelar ni un sólo detalle de su argumento, será difícil ver el juego antes del 15 de mayo, fecha en la que tanto los fanáticos de la saga *The Matrix* como los aficionados a los buenos videojuegos estarán de enhorabuena.



Todos los personajes del juego poseen una altísima IA.

Motion Capture

Todos los movimientos del juego han sido creados a través de técnicas de *motion capture*, incluidos los de apuntar y disparar. En la imagen, el *Lead Animator* de **Shiny** es instruido por **Robert «Rock» Galotti** (consejero armamentístico de la saga cinematográfica) sobre cómo sujetar un rifle *Heckler & Koch* modificado.







59,95 Compra **DAKAR 2** y llévate un **DVD** con las mejores imágenes del **Dakar 2002** de **REGALO**




59,95 Reserva **VEXX** y llévate un **CUADERNO** con **PORTADA 3D** de **REGALO**




59,95 Compra **KINGDOM HEARTS** y llévate una **GUÍA DEL JUEGO** y una **DEMO** de **PRIMAL + THE MARK OF KRI** de **REGALO**



249,95
Por la compra de tu consola una **DEMO** de **PRIMAL + THE MARK OF KRI** de **REGALO**



279,95
PS2 + CONTROLLER
+ MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



279,95
PS2 + CONTROLLER
+ DRAGON BALL Z BUDOKAI
+ DVD CON 2 PELÍCULAS DE DRAGON BALL Z
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



279,95
PS2 + CONTROLLER
+ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
+ THE THING
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI


LOS SIMS **64,95**


MORTAL COMBAT 5: D. ALLIANCE **59,95**


RAYMAN 3 **59,95**


TEKKEN 4 + DEMO PRIMAL & MARK OF KRI **69,95**


TENCHU: WRATH OF HEAVEN **59,95**

THE GETAWAY + DEMO PRIMAL & MARK OF KRI **57,95**


THE THING **29,95***


SR. DE LOS ANILLOS: COM. DEL ANILLO **29,95***


BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR D. **29,95***



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY **29,95***


THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOR. **29,95***



THE SCORPION KING **29,95***


HAVEN: CALL OF THE KING **39,95**


KESSEN II **29,95**


SEGA SOCCER SLAM **29,95**


STUNTMAN **34,95**




TUROK EVOLUTION **29,95**


V-RALLY 3 **29,95**

* Precio válido hasta el 20 de marzo de 2003


Tu Consola PS One por **89,95**


TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL **14,95**


CASTLEVANIA CHRONICLES BAND **14,95**


F1 RACING CHAMPIONSHIP **5,95**


KIRIKU **5,95**



PRO EVOLUTION SOCCER **14,95**

NUEVAS TIENDAS

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107
CORDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
MALAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. Local B-45. Salida 272
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotografos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es

por << The Elf >>

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE



El mito de Tecmo renace de sus cenizas para cautivar, una vez más, al mundo.

El mundo del videojuego es una de las pocas facetas de la vida en las que el tiempo no deja patente su insoportable huella. Por eso, mitos lúdicos de la talla de *Rygar* se pueden permitir el lujo de permanecer en un dulce letargo durante 17 años y resurgir con la fuerza necesaria como para convertirse en uno de los títulos más sobresalientes de todo el catálogo de **PlayStation 2**. Las bondades de aquella legendaria recreativa que deslumbró en 1986 todavía permanecen en la retina de millones de jugones de todo el planeta. **Tecmo**, perfecta conocedora de ello, ha preparado en bandeja de plata el esperado regreso, acompañado de sabrosos manjares audiovisuales y un estilo de juego personal e intransferible. ***Argos No Senshi*** o ***Rygar The Legendary Adventure*** es una aventura de acción, plataformas y sólidas dosis de *beat'em-up* que muestra una visión apocalíptica y decadente de la rica y recurrente mitología griega. El escenario, la isla de **Argus**, en el Mediterráneo, el héroe, **Rygar** y la princesa, **Harmonia**. Un encuentro interrumpido por los Titanes, el rapto de la bella princesa y un viaje no deseado al escenario de la confrontación entre Dioses y Titanes. Un mundo caótico











DISKARMOR







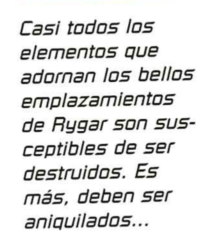
Es el nombre que recibe el mítico escudo arrojadizo de **Rygar**. En esta ocasión puede transformarse en tres variaciones diferentes: **Heavenly**, **Hades** y **Sea** *Diskarmor*. Podremos ampliar su potencia hasta cuatro veces y equiparlo con piedras místicas (existen 25 diferentes) para optimizar sus poderes. Cada *Diskarmor* tiene un tipo de ataque y características particulares.



Aquí tenéis una muestra de las prodigiosas dimensiones de los escenarios de Rygar. Estas gigantescas torres giratorias corresponden al cuarto mundo del juego, llamado Labyrinthos Palace.







Casi todos los elementos que adornan los bellos emplazamientos de Rygar son susceptibles de ser destruidos. Es más, deben ser aniquilados...

y desolado en el que **Tecmo** muestra una absoluta indiferencia por los esquemas ya establecidos para ofrecernos un desarrollo relajante no exento de acción, pleno de exploración selectiva y planteamientos irreverentes. Todo bajo un manto de hipnotizante y embriagador onirismo clásico. ***Rygar The Legendary Adventure*** adopta maneras de clásicos de renombre como *Devil May Cry* o *Castlevania* pero sin caer en la comodidad de la copia o el costumbrismo al que nos vemos bombardeados últimamente en este sector. **Tecmo** ha sabido recuperar los elementos esenciales y básicos de su obra original (esquema, protagonista, armamento...) y los ha implementado y evolucionado en un universo poligonal de asombrosa calidad, 60/50 *frames* por segundo, efectos gráficos de última generación y alta resolución, para dar forma a un título en el que la calidad, el estilo y una marcada personalidad propia han crecido proporcionalmente. ***Rygar*** oculta un total de ocho mundos de asombrosa calidad plástica y dimensiones estratosféricas, quizá los más extensos jamás creados para **PlayStation 2**, y en los que el protagonista, a veces, se perderá en la lejanía. La engañosa quietud de un Coliseo en ruinas, en el que los rayos de luz se manifiestan como único signo de vida existente. La maravillosa ensoñación lírica del templo de Poseidonia, en el que las límpidas cortinas de agua juguetean con el arcoiris. O la pulcra inestabilidad de Arcadia, donde el vértigo y la gravedad conviven de manera ilógica. Escenarios que intercalan la paz y el sosiego de la exploración con los combates sorpresivos y violentos cuando los enemigos hacen acto de aparición. Mundos que nos abren más y más puertas según avancemos en la ➔

<Sin hacer apenas ruido pero con la fuerza que le otorgan 17 años de existencia, aparece ante nosotros uno de los títulos más prometedores de este año 2003>

COIN-OP

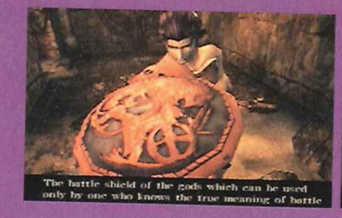
La recreativa de Tecmo nació en 1986

Y todavía permanece en el recuerdo de todos los amantes del videojuego. Quién no recuerda la leyenda con la que daba comienzo el juego, su sobresaliente calidad gráfica, las fases con la inolvidable puesta de sol al fondo y sus tres planos de *scroll*, o el pequeño mapa que indicaba nuestra posición en la fase... 27 *rounds* de puro arcade legendario. Mención especial para la versión de **Atari Lynx**.



RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE

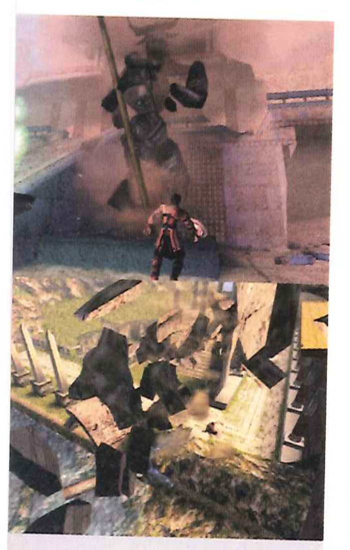










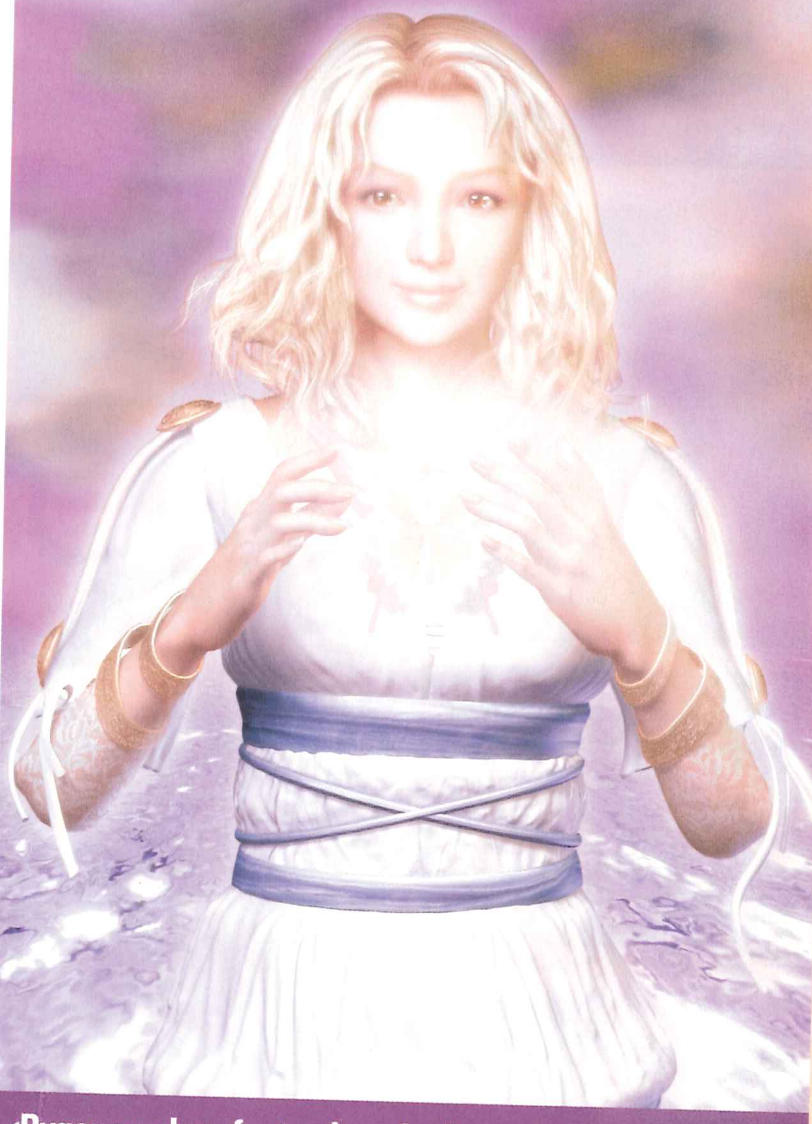


DESTRUCCIÓN TOTAL
Estatuas, pilares, monumentos, columnas... Todo símbolo de creación debe ser destruido. Aunque los Titanes hayan perdido su forma original, mientras su sangre permanezca viva, pueden volver a la vida convertidos incluso en piedra.





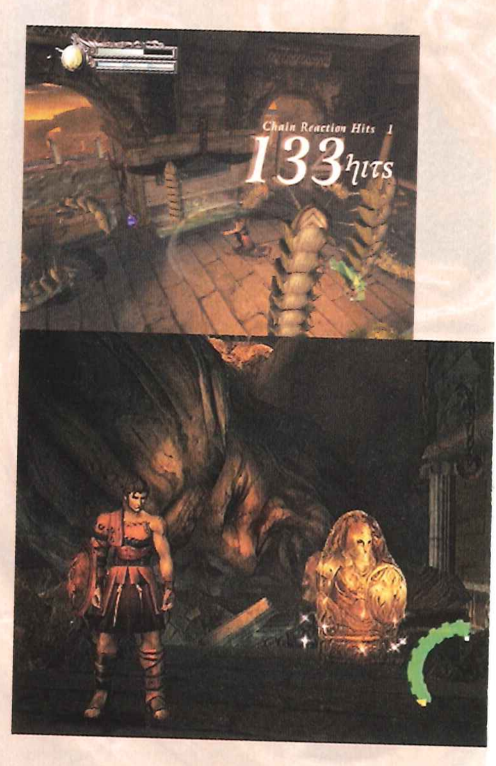
GALERÍA
Ocultos a lo largo de la aventura encontraremos determinados *items* que, poco a poco, irán dando forma a una completa galería de ilustraciones y bocetos, piezas musicales y secuencias del juego.



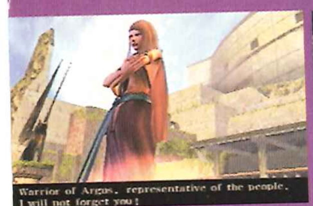
<Rygar es el perfecto ejemplo de acción relajante, exploración selectiva e indiferencia por lo establecido>

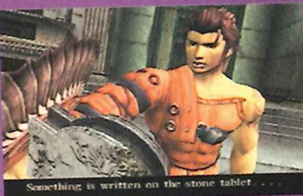


ESCENARIOS INMENSOS
Otra de las cualidades de las que puede presumir ***Rygar*** es el impresionante tamaño de algunos de sus escenarios. El tamaño de estos entornos es tan gigantesco que para mostrar parte de ellos en pantalla el tamaño de nuestro protagonista quedará reducido a la mínima expresión. El *engine* 3D del juego permanece estable en los 50/60 *frames* por segundo en todo momento.



aventura, perfectamente narrada por las numerosas secuencias y los documentos, escritos y cartas que encontremos en nuestro camino. Una fábula griega de épicas proporciones que dibujará ante nosotros un desarrollo absolutamente cautivador y envolvente. El control sobre **Rygar** es perfecto y la utilización del *Diskarmor* (arma-escudo arrojadizo) es totalmente satisfactoria a la hora de destruir todo tipo de elementos ornamentales, enemigos o utilizarlo para suspendernos en el aire o como medio de transporte. Hay un total de tres *Diskarmor* diferentes que podremos potenciar y equipar con piedras místicas y cada uno posee su colección particular de movimientos especiales, magias y *combos*. Es necesario hacer un alto en el camino para destacar la increíble calidad gráfica y técnica de los *final bosses*, criaturas mitológicas, que se batirán con **Rygar** en singular duelo (barra de energía incluida) al concluir cada escenario o en momentos específicos. Esperad a ver a **Hekatonchieres**, **Cetus** o al **Minotauro** en acción... Indescriptible. Para acompañar a este demoledor conjunto de jugabilidad y delirio gráfico, **Tecmo** ha optado sabiamente por crear una banda sonora especial para la ocasión, interpretada por la Orquesta Filarmónica de **Moscú** y grabada en los míticos estudios de **Abbey Road**. El resultado es absolutamente sorprendente, atmosférico y engrandece aún más un título plagado de virtudes. **Rygar** nos ofrecerá entre ocho y diez horas de juego, aunque gracias a los *items* ocultos que podremos conseguir para la Galería (Ilustraciones, piezas musicales y secuencias) y a todos los secretos que encierra, conseguir todas las piedras místicas o visitar la caverna de Necromandio (treinta niveles que habrá que completar sin salvar partida), nos mantendrá imantados a sus bondades lúdicas por mucho más tiempo. El único dato desalentador es que todavía habrá que esperar hasta el mes de mayo para poder disfrutar con ***Rygar The Legendary Adventure***, la nueva maravilla de





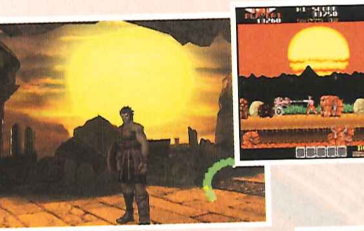






EL TIEMPO PASA PERO LA MAGIA PERMANECE...

Tecmo no ha querido dejar pasar la oportunidad de brindar un merecido homenaje al *Rygar* original. A lo largo de la aventura encontraremos numerosos guiños y referencias al sobresaliente *arcade* que vió la luz hace 17 años. Abajo podéis observar la nueva y espléndida puesta de sol, una clara referencia a la cuarta fase del *Rygar* de recreativa o las peculiares estatuas que tendremos que mover para acceder a nuevos lugares.











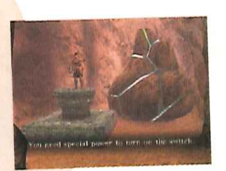
GRABAR PARTIDA

En las estatuas con cabeza de león podremos salvar nuestros avances en el juego.



ESTAS ESTATUAS...

... heredadas de la versión *coin-op* nos permitirán desbloquear el acceso a nuevas zonas.



PODERES ESPECIALES

Para avanzar en la aventura tendremos que conseguir nuevas habilidades para **Rygar**.



Al ejecutar ciertas combinaciones de botones en el control pad activaremos las magias de invocación de cada Diskarmor. Sus nombres son Taros, Cerberus y Siren.

Tecmo, una compañía que está rindiendo en estos últimos tiempos (y en todas las plataformas) al más alto nivel, y que supera en creatividad y logros tecnológicos a otras entidades de supuesto mayor renombre como **Konami** o **Capcom**. ***Rygar The Legendary Adventure*** ha vuelto para demostrar que las leyendas nunca mueren, que el tiempo sólo pasa en el reino de los humanos y que 17 años en el mundo del videojuego no son suficientes como para olvidarnos de él y de su magia.

FINAL BOSSES

La tremenda majestuosidad y perfección gráfica de los enemigos finales de ***Rygar*** supera casi todo lo visto hasta el momento. Las tres estatuas de **Hekatonchieres**, el sorprendente **Minotauro**, la **Esfinge**, el pez de piedra **Cetus**, el Ángel Caído **Icarus** o **Cronus** son algunos de los impresionantes *final bosses* a los que tendréis que enfrentaros. Un total de once enemigos de origen mitológico, repartidos en trece enfrentamientos, con barra de energía incluida, que quedarán grabados en vuestra memoria para la eternidad.





Antes de acabar con Icarus, el Ángel Caído, tendremos que enfrentarnos dos veces con él. En la primera no habrá que derrotarle.





SPLINTER CELL

por << Dani3po >>

Tom Clancy, escritor de fama internacional, debe su reconocimiento a la serie de novelas protagonizadas por el agente **Jack Ryan** (*Peligro Inminente, Juego De Patriotas, Pánico Nuclear*). Todas ellas tratan el tema del espionaje internacional, las conspiraciones a escala global y las intrigas políticas. Anteriormente muchos de estos títulos han sido adaptados a diferentes consolas (*Rainbow Six*, el próximo *Ghost Recon* también para **PS2**), pero nunca se había creado un título de la talla de este ***Splinter Cell***. Para la ocasión se ha creado un argumento totalmente original. El protagonista es **Sam Fisher**, un agente especial de la Agencia Nacional de Seguridad americana que se ve inmerso en un oscuro complot donde no faltarán traiciones de alto nivel, agentes dobles y giros inesperados de los acontecimientos. El desarrollo del juego nos propone una aventura en tercera persona en la que tendremos que pensar meticulosamente cada uno de nuestros movimientos. Un estilo único, que al principio puede desesperar a los más impacientes, pero que ofrece una profundidad y un abanico de posibilidades nunca visto hasta ahora en **PS2**. **Sam** podrá realizar multitud de acciones, desde descolgarse por una ventana haciendo *rappel* hasta esconder los cuerpos de sus enemigos abatidos, pasando por ocultarse en las sombras, algo que será una constante si queremos avanzar en el juego. A lo largo de 11 misiones (una de ellas creada expresamente para la versión **PS2**) visitaremos escenarios como una embajada china o una plataforma petrolífera en el mar. El apartado gráfico sorprende, sobre todo, por el uso de efectos de luces y sombras, el más realista visto hasta ahora. El sonido no se quedará atrás, gracias a la utilización del *Dolby Pro Logic II* y un sistema conocido como *triple-streaming* que permite la reproducción simultánea de voces, sonido y música.

El protagonista deberá pasar inadvertido ante los enemigos de cada nivel la mayor parte del tiempo para poder progresar.





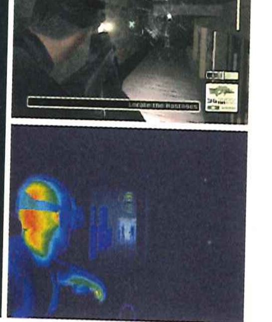
Los nuevos efectos de calor y agua contribuirán a crear un apartado gráfico tremendamente realista. Superará incluso a MGS2.

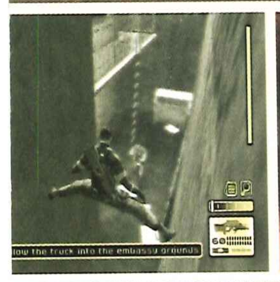


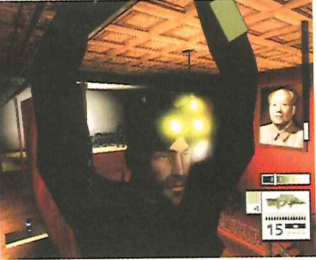
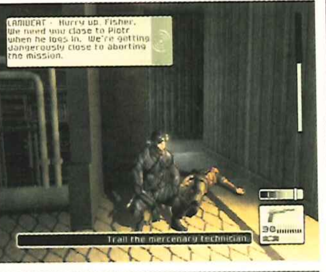


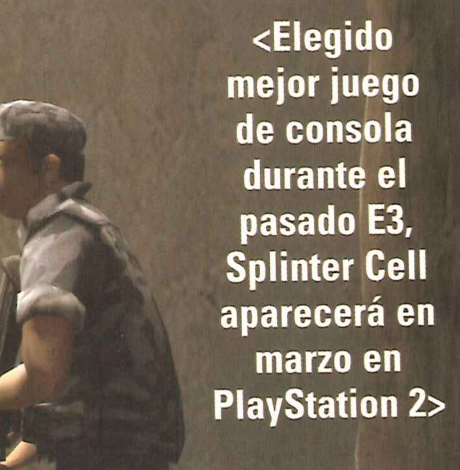
GADGETS

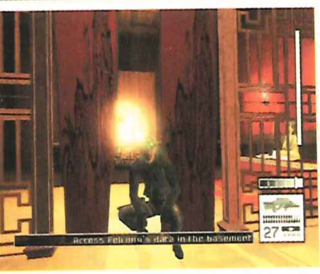
Sam Fisher podrá utilizar multitud de ingenios durante el transcurso de sus misiones. Las gafas que porta le permitirán tener dos tipos de visión: la térmica, que detecta el calor de los cuerpos, y la nocturna. Ambas visiones ofrecerán un aspecto gráfico espectacular gracias al empleo de filtros especiales. Además, habrá ganzúas, equipo de supervivencia, todo tipo de armas reales...









<Elegido mejor juego de consola durante el pasado E3, Splinter Cell aparecerá en marzo en PlayStation 2>

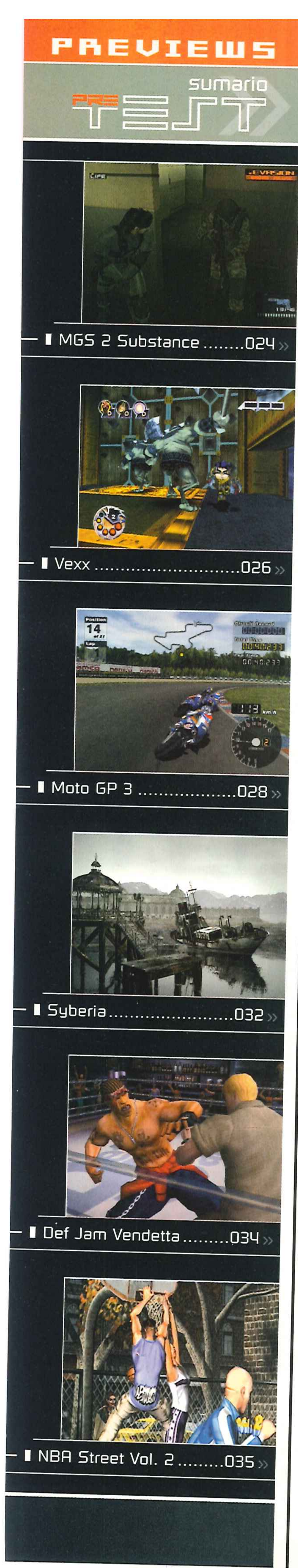
CELL

¡NOVEDADES EXCLUSIVAS en PS2!

Los programadores de **Ubi Soft Shangai Studio** (responsables de la conversión de ***Splinter Cell*** a **PlayStation 2**) no se han limitado a trasladar el juego sin más, sino que han decidido realizar una serie de mejoras que convertirán a esta versión en la más completa de las existentes. Para empezar, se ha remozado el apartado técnico para adaptarlo a las posibilidades del motor gráfico de la consola. La recreación de los entornos ha sido modificada, añadiendo nuevos efectos climáticos y ambientales, y otros tales como las olas del mar, el efecto del calor sobre los cuerpos y nuevas superficies reflectantes no vistas en versiones anteriores. En lo que respecta al aspecto jugable, se ha añadido un nuevo nivelllamado *Powerplant*, dividido en cuatro fases (de la que se ha extraído la pantalla que tenéis a la izquierda). Además, se han incluido treinta minutos de secuencias de vídeo adicionales, donde destaca la secuencia de introducción. En su banda sonora ha colaborado la genial Orquesta Filarmónica de **Praga**.





- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE JAPAN
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: TACT. ESPIONAJE ACT.
- FORMATO: DVD-ROM 9
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2003

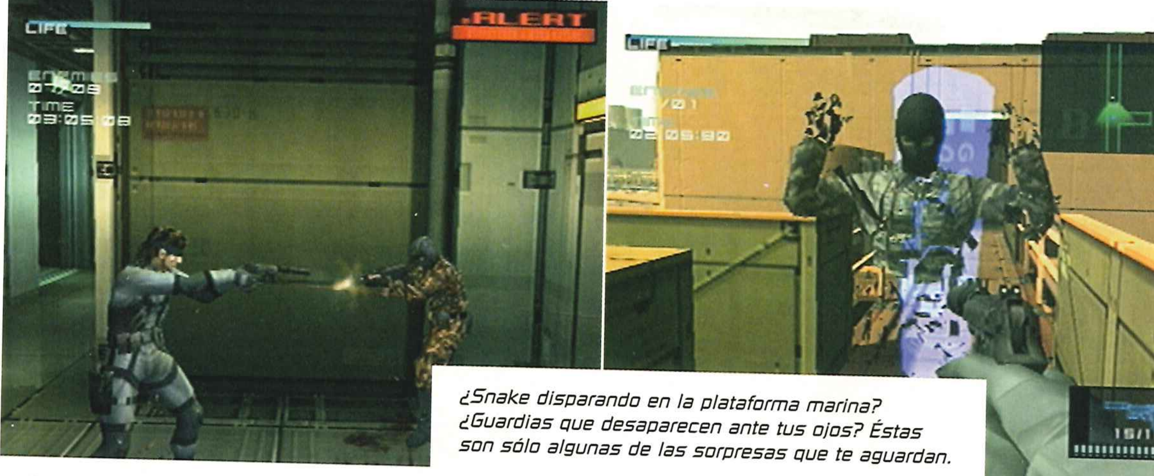
por << Nemesis >>

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Hideo Kojima produce su particular Director's Cut de MGS2 Sons Of Liberty



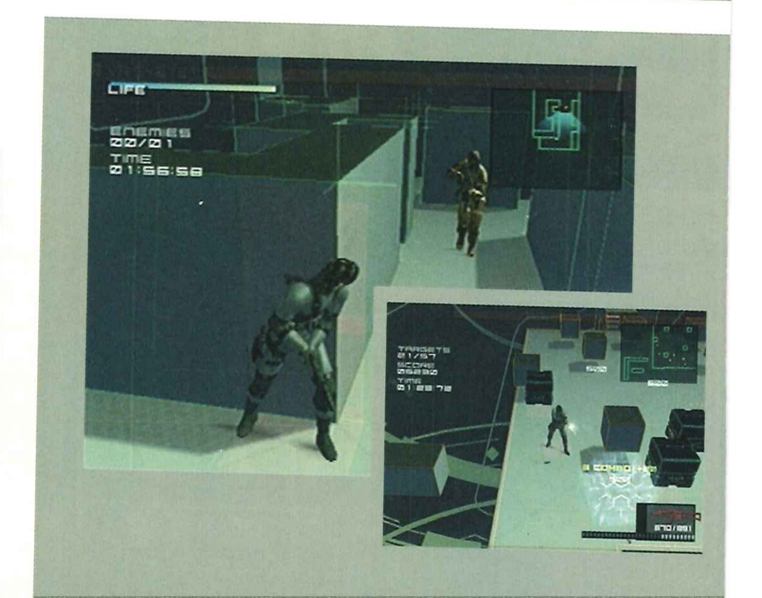
En pleno bullicio por la preparación de *Metal Gear Solid 3*, la gente de **KCE Japan**, con **Hideo Kojima** a la cabeza, se han permitido un momento de respiro para crear el equivalente en **PS2** del celebrado *MGS VR Missions* de **PSone**. ***MGS 2 Substance***, por definirlo de forma concisa, es la versión 1.5 del clásico *Sons Of Liberty*. Ofrece la aventura original, más todo aquello que se quedó en el tintero por falta de tiempo. **Hideo Kojima** siempre tuvo una espinita clavada por no poder incluir Misiones VR en el *Sons Of Liberty* original, a la usanza del *MGS* de **PSone**, y esta ha sido su oportunidad de desquitarse. ***MGS2 Substance*** ofrece más de 350 pruebas VR divididas por armamento protagonizadas por **Solid Snake**, **Raven** y otros personajes ocultos que se irán haciendo accesibles a medida que vayas completando porcentajes de juego. Las críticas vertidas por usuarios de todo el mundo sobre el excesivo protagonismo de **Raven** en detrimento del más carismático **Solid Snake** tampoco han caído en saco vacío. **Kojima** y su gente han recuperado algunas misiones descartadas durante el desarrollo de la aventura original y las ha incluido en ***Substance***, bajo el título de *Snake Tales*. Por fin podremos saber qué sucedió con **Snake** horas antes de la llegada de **Raiden** a la plataforma marina, así como sus andanzas mientras toda la atención de *Sons Of Liberty* estaba centrada en el rubio de marras. A estos dos modos de juego se le añaden un ejército de sorpresas más, como las misiones alternativas (que incluyen desactivación de explosivos y captura de enemigos, todo bajo la rígida mirada del cronómetro) e incluso un sorprendente simulador de *Skate*, en el que **Snake** y **Raiden** demostrarán su pericia sobre la tabla de *skate* realizando *grinds*, *ollies* y otras acrobacias sobre las barandillas de la plataforma marina. Al contrario de lo que sucedió con las *MGS VR Missions* de **PSone**, ***Substance*** no se comercializará como un disco



¿Snake disparando en la plataforma marina? ¿Guardias que desaparecen ante tus ojos? Éstas son sólo algunas de las sorpresas que te aguardan.

<Substance es el segundo DVD 9 de la historia de PS2>





Solid Snake, el skater

¡Tiembla, Tony Hawk!

Uno de los extras más sorprendentes de ***Metal Gear Solid 2 Substance*** es este simulador de *skate* en el que podrás ejecutar todo tipo de acrobacias y luego visionarlas desde diferentes ángulos gracias a su excelente sistema de repeticiones.



extra de misiones, sino que saldrá a la venta junto a la aventura original. Para albergar tal volumen de información, **Konami** se ha visto obligada a recurrir a un DVD 9, el segundo de toda la historia de **PS2** (el primero fue *Xenosaga*), para condensar en *Sons Of Liberty* las más de 350 misiones VR, las *Snake Tales*, las misiones alternativas e infinidad de extras y sorpresas ocultas: desde jugar con **Snake** vestido de *smoking*, a ver al *ninja* en acción. Incluso se rumorea que **Kojima** podría haber incluido una nueva sesión fotográfica con las féminas del universo *Metal Gear*, como la que se pudo ver y disfrutar en el *VR Missions* de **PSone**. La única noticia mala relacionada con ***Substance*** es que su lanzamiento en **Europa** se retrasará un mes, con respecto a la fecha inicial. Tendremos que aguardar hasta finales de abril, principios de mayo, para disfrutar de esta nueva genialidad de **Kojima**, en espera de esa futurible obra maestra llamada ***Metal Gear Solid 3***.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Más de 350 pruebas VR y nuevas misiones protagonizadas por Solid Snake, desechadas durante el desarrollo del juego original.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La gente que ya posee el Sons Of Liberty original habría preferido un disco de misiones complementario y pagar un poco menos.



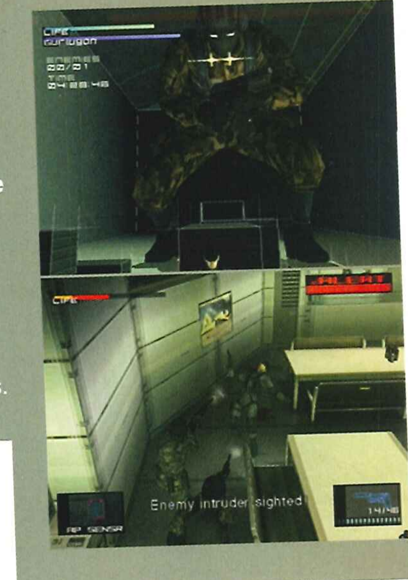
<Substance ofrece más de 350 misiones VR y multitud de extras>



Snake Tales

Solid Snake recupera con justicia todo el protagonismo del juego

En respuesta a las críticas vertidas por usuarios de todo el mundo acerca del papel secundario que desempeña **Snake** en el *Sons Of Liberty* original, **Hideo Kojima** ha recuperado todas aquellas misiones protagonizadas por **Solid Snake**, desechadas durante la preproducción de *MGS2*, y las ha reunido bajo el título de *Snake Tales*. Algunas son verdaderamente delirantes.

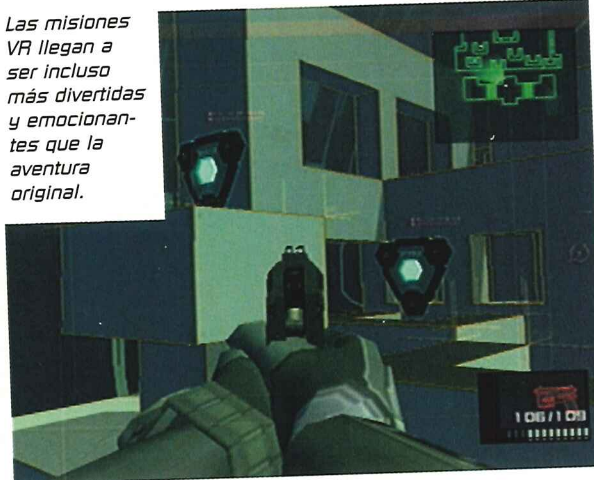


VR Missions

Más de 350 pruebas diferentes

Divididas en distintas categorías dependiendo del armamento utilizado (granadas, rifle *sniper* PSG1, minas antipersona, misiles *stinger* y *nikita*, etc.), ofrecen más horas de juego que la aventura original. Como gran novedad, se han incorporado pruebas sin armamento (o con *katana* en el caso de **Raiden**) y personajes secretos que podrás desactivar al superar ciertos porcentajes. Se rumorea que el *Ninja* es uno de los personajes a seleccionar...

Las misiones VR llegan a ser incluso más divertidas y emocionantes que la aventura original.





- COMPAÑÍA: ACCLAIM ENT.
- DESARROLLADOR: ACCLAIM ST. AUSTIN
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 7 MARZO 2003



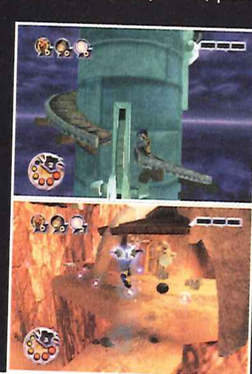
VEXX

«Un niño cabreado» con sed de venganza... Por primera vez en España tres actores de prestigio prestan sus voces a un plataformas

por << Anna >>

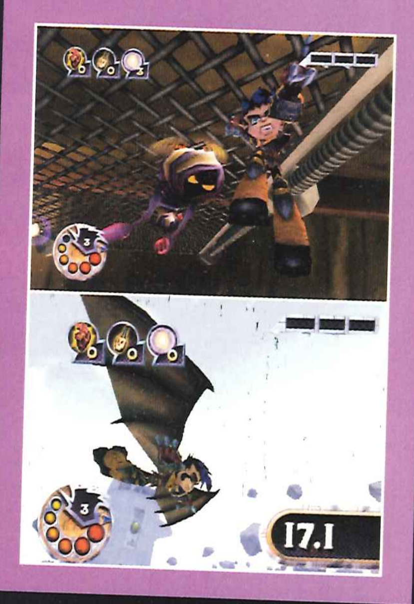


Prometía y parece que cumplirá sus expectativas. En agosto del año pasado pudimos degustar uno de los plataformas que, aunque aún estaba bastante inmaduro, bien pudiera alzarse en los primeros puestos del género, pero su retraso en el mercado nos hacía dudar de su presunta calidad inicial. Ahora, con la *beta* entre nosotros, podemos afirmar que lo que parecía es ya una realidad. **Vexx** posee un soberbio argumento que se ve engrandecido por su gran calidad técnica. Es como si reviviéramos una de las mejores historias jamás narradas, una leyenda revestida de escenarios épicos; personajes extraídos de la imaginación, pero con un remarcado *look* de los guerreros medievales; y un desarrollo de los mejores plataformas del momento. Una mezcla perfecta entre aventura, *puzzles*, minijuegos y *beat'em-up* dan forma los 18 niveles que componen el juego, en los que deberemos superar duras y, a veces, liosas misiones para conseguir valiosos corazones que nos permitirán acceder a otras fases del título. Gráficamente aún contiene algunos defectos, como el hecho de que los enemigos parecen surgir de la nada y que las texturas no están tan bien defendidas como en otros soportes, pero es imposible negar que en su conjunto es un deleite visual. Sobre todo, al contemplar los efectos creados para acentuar el transcurso del tiempo. Y es que **Vexx** está concebido con mucho mimo, pues técnicamente afloran detalles que se hacen notar en su jugabilidad. Así, al aproximarnos a los corazones que debemos reunir, el mando comenzará a vibrar como el latido del músculo



Las garras, tu mejor arma

El único arma que **Vexx** posee para defenderse son sus garras, con ellas, además de atacar al enemigo con diversos *combos* especiales, podrá escalar y colgarse de los salientes. Asimismo, según avancemos en la historia, obtendremos diversos objetos, como un parapente.







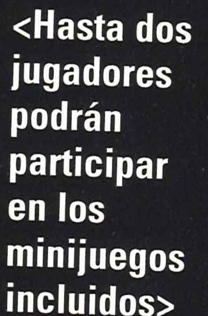










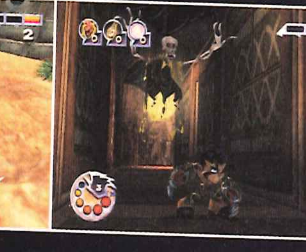


<Hasta dos jugadores podrán participar en los minijuegos incluidos>



Algunas de las misiones se desarrollan debajo del agua. Vexx tendrá que encontrar las bolsas de aire para poder respirar y así solucionar el enigma que encierra el lugar.







Cada vez que superes un minijuego de la aventura, serás recompensado con un valioso corazón.

vital. Además, la inteligencia artificial de los enemigos está increíblemente adaptada al transcurso del juego, pues bajo el influjo de la luz lunar se volverán más hostiles y astutos. Sin embargo, la concepción de los escenarios es tan extensa y laberíntica que en más de una ocasión nos perderemos y deambularemos sin rumbo para aparecer en el sitio inicial. Sin duda, se echa en falta un mapa de localizaciones y un comienzo más pausado. Ésto último se debe a que nada más empezar la aventura deberemos superar un Tutorial, donde nos enseñarán a manejar a **Vexx** y a ejecutar infinidad de movimientos. Y la verdad, el control sobre el personaje es algo complejo, posee muchas acciones a base de combinaciones de botones que sólo conseguiremos dominar con la prática. ▮



↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El doblaje al castellano es todo un lujo, la posibilidad de controlar el tiempo es todo un acierto y la técnica de juego es bastante interesante.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La dificultad del juego es muy elevada desde el incio y gráficamente necesita pulir ciertos aspectos. No incluye opción 50/60 Hz.





Algunos de los final bosses de Vexx son grandes luchadores de Sumo. Expúlsalos del ring al menos tres veces y los vencerás.

Las voces

Alaska, Fele Martínez y Alex Angulo dan vida a Vexx

PS2 RO: Háblanos un poco de tu personaje ¿Quién es Reia?

ALASKA: **Reia** es la narradora, introduce la historia de los *Astani* y transmite su preocupación porque no se vuelva a abrir la puerta que causó todas las desgracias de su pueblo. Es la única que queda después de la masacre. Es muy longeva, tiene el recuerdo de todo lo que pasó y su intención es evitar que se repita. Por eso, en la segunda parte del juego, se convierte en una especie de apoyo moral de **Vexx**.

PS2 RO: ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención del juego?

ALASKA: Lo que más me ha llamado la atención del juego ha sido una mezcla muy interesante, muy creativa y muy bonita, entre un concepto tradicional de las historias atemporales, tipo *Conan* o *El Señor De Los Anillos*, que son muy épicas, con guerreros y con una estética que pudiera ser tanto del pasado como del futuro, y un mundo muy fantástico y muy colorista, que no tiene nada que ver con ese mundo de los guerreros y que se aproxima más a la estética del videojuego de plataformas. También me ha gustado que **Vexx** no sea un héroe tipo **Arnold Schwarzenegger**, sino que es un niño cabreado.

PS2 RO: ¿Quién es Yabu en la historia de Vexx?

FELE MARTÍNEZ: **Yabu** el Oscuro, es el malo del videojuego. Es un personaje que ha vivido muchos años, tiene siglos. Está atrapado en *Astara* y su objetivo es recoger unos cristales que le permitan reconstruir la puerta que le conduzca de nuevo hasta su mundo y encontrarse con su hermano. Lo que le mueve es su afán de conquista.

PS2 RO: ¿Qué supone Darby, tu personaje, para Vexx?

ALEX ANGULO: Como sabio que es, lo que tiene que hacer es dar muchas pistas al héroe, al protagonista, y sobre todo le tiene que animar a tirar para delante y no quedarse parado. Un consejero maravilloso.

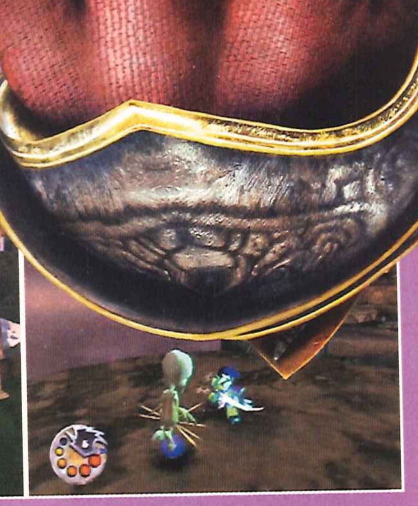


Controla el Tiempo

El tiempo avanza y el sol dará paso a una peligrosa luna que enloquece a las bestias

El día y la noche se sucederán a lo largo de la aventura, con un degradado de luces que representan desde el amanecer al anochecer. Un espectáculo visual que afecta a la mecánica de juego, pues los enemigos se vuelven más agresivos por el influjo de la luna. Para evitarlo, encuentra en cada nivel el Reloj Solar y haz rotar la aguja hasta el amanecer.









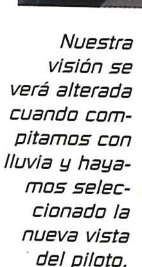
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR MOTOCICLISMO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2003



por << Jasón >>



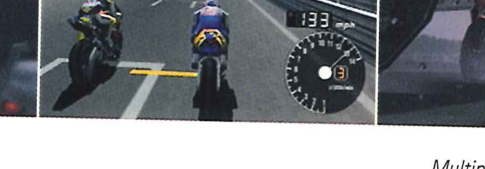
Namco ha vuelto a mejorar notablemente todos los aspectos con respecto a su anterior versión, gracias al constante aumento en sus posibilidades de juego, la mejora gráfica y la potenciación de los efectos sonoros. Esta vez con las nuevas reformas del reglamento oficial, la clase *MotoGP* dispone de motores de dos y cuatro tiempos y más de 990 c.c. que encontraremos en motos como *Honda RC211V* o *Yamaha YZR-M1* con un rendimiento superior al antiguo límite de dos tiempos y 500c.c. Esta tercera parte contiene 5 circuitos del campeonato más al añadir, Valencia, Brno (**República Checa**), Phillip Island (**Australia**), Estoril (**Portugal**) y Sepang (**Malasia**) a los ya conocidos en la anterior versión: Suzuka, Donington, Cataluña, Sachsering, Paul Ricard, Motegi, Assen, Jerez, Mugello y Le Mans. Los diferentes modos de juego: *Arcade, Season, Time Trial, Challenge, Multiplayer* y *Legends* nos ofrecen diferentes variables como una carrera simple, sesiones completas, contra el crono, diferentes pruebas de habilidad, posibilidades multijugador y competir contra leyendas del pasado. Dentro de las 100 pruebas del modo *Challenge* encontraremos 20 trazados personalizados que van desde una simple espiral hasta el circuito de **Nelson Piquet** y obtendremos, una vez superada la prueba, fotos, vídeos y motos extra. El modo *Multijugador* nos brinda la posibilidad de competir dos jugadores, en duelo o contra los demás pilotos de la carrera, y cuatro jugadores sin posibilidad de rivales virtuales. Otra novedad que ha incluido **Namco** en ***Moto GP3*** es la vista del piloto específica de cada máquina, en la que observamos la instrumentación en tiempo real,



Nuestra visión se verá alterada cuando compitamos con lluvia y hayamos seleccionado la nueva vista del piloto.









MOTO GP 3

Moto GP siempre se ha caracterizado por ofrecer la máxima categoría del Gran Premio de Motociclismo y todas las sensaciones vividas en el circuito



MGP3 es la mezcla perfecta entre el arcade y la simulación de motociclismo

La opción simulación nos obligará a regular aceleración y frenada, dependiendo del ángulo de inclinación, para no perder adherencia y volar por los aires.

En las 100 pruebas del modo Challenge no podremos rozar con las ruedas fuera del asfalto.

La vista del piloto

Veremos los marcadores en tiempo real y los espectaculares brillos de la cúpula

Ahora podremos optar por esta espectacular vista que transmite gran sensación de movimiento al mostrar parte de la dirección de la máquina y parte del escenario. Los cambios de luz sobre la moto en esta vista son magníficos, produciendo brillos metálicos y destellos polarizados en la cúpula.





así como la estructura delantera y la transparente cúpula de increíbles reflejos. La sensación de velocidad y realismo desde esta perspectiva es intensa, ya que con los rápidos movimientos en las curvas no se pierde la suavidad en la imagen. Tendremos la opción de complicar la conducción al hacer independientes los frenos y poder actuar a nuestro antojo con el peso del piloto sobre la moto y provocar que la rueda delantera o trasera se levante por la potencia del motor o los frenos. Los efectos de sonido se han mejorado; motor y escape suenan con mayor fidelidad, y detalles exquisitos como el chirriar de los discos en las frenadas completan la sensación durante el juego. La electrizante banda sonora a base de *Tecno*, mezcla voces, arpegios ácidos y mucha guitarra para aumentar la actividad durante las carreras.



ON Más calidad en todos los aspectos y mayor número de posibilidades en el juego. La nueva vista cock-pit y el nivel de dificultad Easy.

OFF Faltan las otras categorías del campeonato y un modo evolutivo con recompensas en forma de dinero.

<La nueva prueba reina en todo su esplendor>



ENTREVISTA CON LOS PROGRAMADORES

LEAD PROGRAMMER

PS2 RO: ¿Que características crees que son clave en la jugabilidad de Moto GP 3?

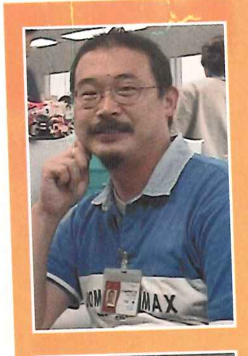
En primer lugar, el hecho de que puedan jugar 4 personas simultáneamente. También es excitante correr para alcanzar la primera posición teniendo en cuenta la anchura del circuito. Otro aspecto importante reside en que hemos incluido 15 circuitos reales y que se han incrementado el número de retos a 100.

PS2 RO: ¿En qué difiere está versión de las dos primeras entregas ?

La diferencia más significativa se encuentra en la inclusión de un nivel de dificultad Fácil. Se ha hecho pensando en que un mayor número de gente disfrute del juego, ya que permite al jugador recorrer el circuito sin apenas esfuerzo.

PS2 RO: ¿Cómo ha sido la experiencia de trabajar con Dorna?

Dorna ha resultado de gran ayuda. Ha suministrado un montón de información que fue esencial para llevar a cabo el juego. No hubiéramos podido dar forma a un título tan realista sin la asistencia de **Dorna**.





En las imágenes podéis ver al Productor y Director General de la nueva entrega de Moto GP.

DIRECTOR DE SONIDO

PS2 RO: ¿Cuál fue el aspecto más complejo en la producción de efectos de sonido?

La tarea más difícil consistió en reproducir las características de los motores de sonido. Utilizamos los sonidos grabados de máquinas reales, que después pasaron por el proceso de edición, dependiendo del modelo del motor. Sintetizamos los sonidos para combinarlos juntos y así conseguir el rugido característico de cada máquina.

PS2 RO: ¿Se escucha al público en el juego?

Sí, hemos utilizado algunos sonidos como bocinas y petardos en el juego. Creemos que no sólo los motores dan realismo, si no que también era necesario incluir sonido ambiente. Es uno de los elementos importantes del juego y hemos intentado recrearlos de la manera más fiel posible.

PS2 RO: ¿El juego admite sistemas digitales de sonido?

Por desgracia no es compatible con el sistema *Digital Surround*. De cualquier forma, si se utiliza un buen equipo de altavoces con *subwoofer*, será posible experimentar el sonido realista que pretendíamos ofrecer al usuario.

DIRECTOR GRÁFICO

PS2 RO: ¿Cuál es la mejora gráfica más evidente respecto a Moto GP 2?

Sin duda, la nueva perspectiva desde el casco. El alto nivel de calidad de las motos y sus pilotos que han sido representados al detalle. Y también hemos recreado de una forma bastante fidedigna un efectivo sistema de repetición, y desarrollado un sofisticado diseño para la interfaz.

PS2 RO: Los movimientos del piloto y de su máquina parecen muy realistas, ¿se ha utilizado tecnología de captura de movimientos para conseguir este efecto?

No la hemos utilizado. La única razón por la que se ha llegado a dicho nivel reside en el conocimiento técnico y en los frutos de la labor de nuestro equipo de programación.

PS2 RO: A la hora de representar gráficamente un circuito, ¿qué materiales y datos se han requerido?

Analizamos varios miles de fotografías desde todos los ángulos, además viajamos a cada circuito para tomar medidas y grabar vídeos digitales, así como obtener sus planos.



ADVERTENCIA
VIOLENCIA EXPLICITA



The Mark of Kri.
Llevas toda la vida haciéndolo.



¿Quién te lo iba a decir? Toda la vida entrenando y tú sin saberlo. Porque hasta ahora ni se te había pasado por la mente meterte en la piel de Rau, un joven guerrero al que le gusta no dejar títere con cabeza. Ni mucho menos buscar las seis partes de un hechizo capaz de envolver el mundo en la más oscura de las tinieblas. Con un panorama así, pocas son las opciones que te quedan: o salir a por todas y comerte el mundo, o esconder la cabeza y no sacarla ni por asomo. No vaya a ser que la pierdas.

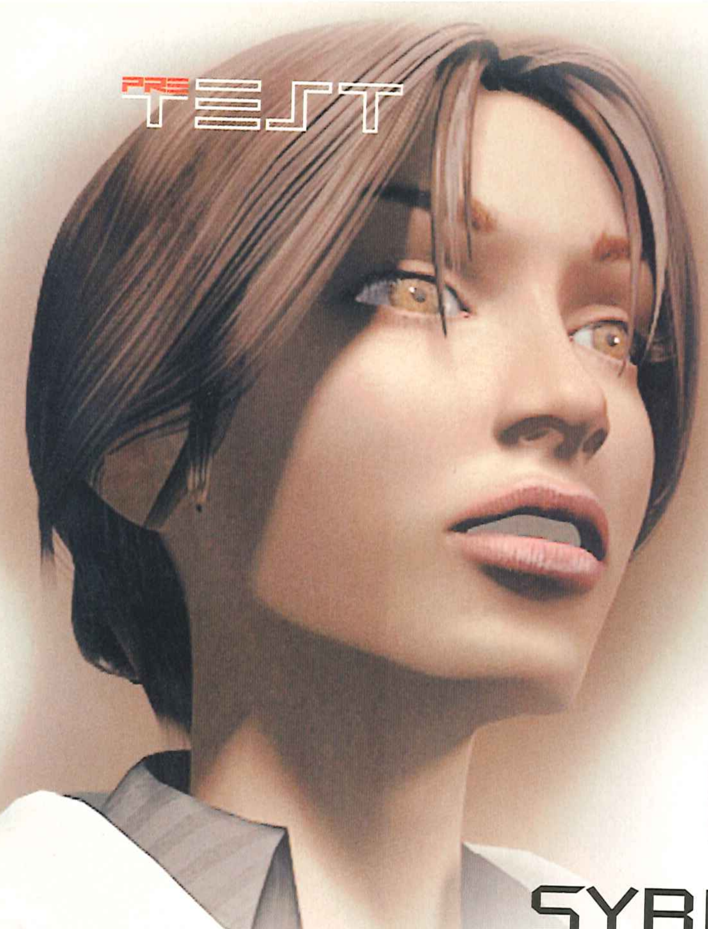


es.playstation.com

PlayStation 2

AMENAZA PODER EL OTRO LADO

PRE TEST



- COMPAÑÍA: MICROIDS
- DESARROLLADOR: MICROIDS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2003

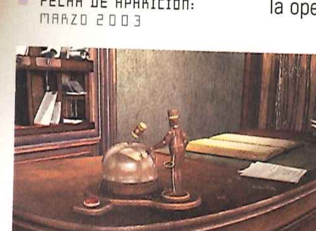
SYBERIA

Un mundo donde convergen la fantasía y la historia en una aventura fascinante que nos transportará hasta la Europa oriental

por << R. Dreamer >>



Benoît Sokal nos sorprende con un atractivo ejercicio de imaginación al servicio de una aventura de corte clásico. El apartado gráfico nos muestra cómo las ilustraciones de este genial dibujante de cómic cobran vida en un fabuloso entorno prerrenderizado. Fabulosos escenarios, en los que tan sólo se echa en falta alguna que otra animación más, grandiosos paisajes, maquinarias que parecen sacadas de una novela de **Julio Verne** y, por supuesto, una historia que llama la atención. El argumento nos sitúa, al inicio del juego, en una población francesa llamada Valadilene. Allí, **Kate** (la protagonista) será atrapada por la fascinación que le producen los autómatas creados en una fábrica que se dispone a comprar para una gran corporación juguetera. Sin embargo, la operación se complica cuando aparece un inesperado heredero, **Hans Voralberg**, cuya búsqueda motivará un viaje alucinante por **Europa** que terminará en la estepa siberiana, donde se oculta del mundo rodeado por sus juguetes, casi humanos, en un reducto hecho a su medida. La dinámica de la aventura posee todos los elementos clásicos: recolección de objetos para recabar pistas, resolución de ingeniosos enigmas y conversar con todos los personajes que **Kate** encuentra por el camino. ***Syberia*** es un juego muy tranquilo, apto para todos los amantes de este género, que no sólo van a disfrutar de un gran despliegue gráfico (factor al que hay que sumar el maravilloso toque personal de **Benoît Sokal**), sino que también se van a ver inmersos en una historia de las que enganchan y dejan huella.



↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El guión resulta fascinante, al igual que el apartado gráfico que nos depara escenarios de gran belleza.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Como toda aventura, sólo está pensada para los que disfrutan con este género, y además a los escenarios les falta un poco de vida.

<Benoît Sokal imprime su sello personal a una aventura fascinante>

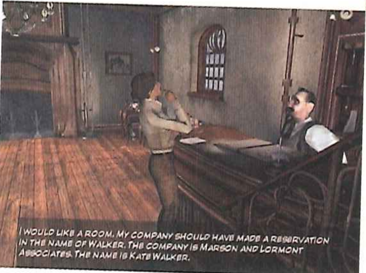
















Los escenarios del juego nos depararán impresionantes vistas del mundo concebido por Benoît Sokal.





Hans ha decidido pasar su tiempo alejado de los humanos rodeado por autómatas.

Benoît Sokal

Del mundo del cómic a la creación de aventuras con alma

Este magnífico dibujante francés es muy conocido en su país, sobre todo gracias a las aventuras del «detective-pato», **Canardo**. Después del gran éxito obtenido con *L'Amerzone*, **Benoît Sokal** vuelve a implicarse en la producción de un juego.







Las voces en Vexx



Álex Angulo es Darby



Fele Martínez es Yabú





Alaska es Reia

Lanzamiento: 14 Marzo'03

PlayStation®2

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2003

por << Doc >>

DEF JAM VENDETTA

Las más famosas estrellas del HipHop llegan a las manos en este impresionante título de Wrestling.



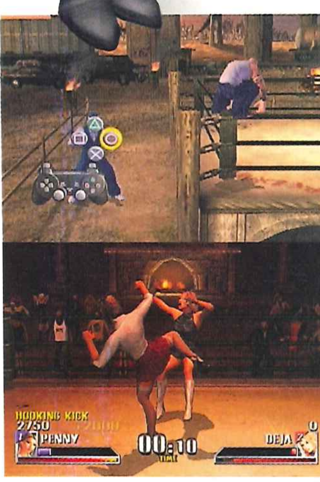
Después de abordar diversos géneros deportivos, siempre desde su particular (y salvaje) punto de vista, **EA Sports BIG** se estrena en el terreno del *Wrestling*, aunque los protagonistas de ***Def Jam Vendetta*** poco tienen que ver con *Ted Dibiase* o *Hulk Hogan*. La flor y nata del sello más influyente del *Hip-Hop* se da cita en el título más violento protagonizado por raperos desde la aparición de *Wu-Tang: Shaolin Style*. Los más variados artistas de *Def Jam Records*, entre los que se encuentran *Redman, DMX, N.O.R.E.* o *Capone*, tendrán que demostrar con su físico lo que tantas veces hemos escuchado en sus canciones: que son los más duros, los más malos, los mejores. En conjunción con los nipones **Aki Corporation**, artífices de juegos de *wrestling* como *WWF No Mercy* (**N64**) o *Virtual Pro Wrestling* (**PSone**), **EA BIG** ha creado un título de lucha que recupera el desarrollo simple y adictivo de las grandes recreativas de *Technos*, mostrando un motor gráfico de una calidad que supera al de la mayoría de *beat'em-up* similares. Como ocurre en juegos como *SSX* o *NBA Street*, el ritmo de los combates estará marcado por una barra de energía que se llenará a medida que golpeemos a nuestro oponente, que decidirá cuál de los dos luchadores saldrá victorioso de una presa y que, una vez completa, nos permitirá realizar una llave especial. La banda sonora está compuesta por temas de grupos como *Onyx, Ghostface Killah* e incluso *Public Enemy*, con su archiconocido *Fight The Power*, aunque aún no sabemos si podremos jugar con *Terminator-X* o *Flavor Flav*.



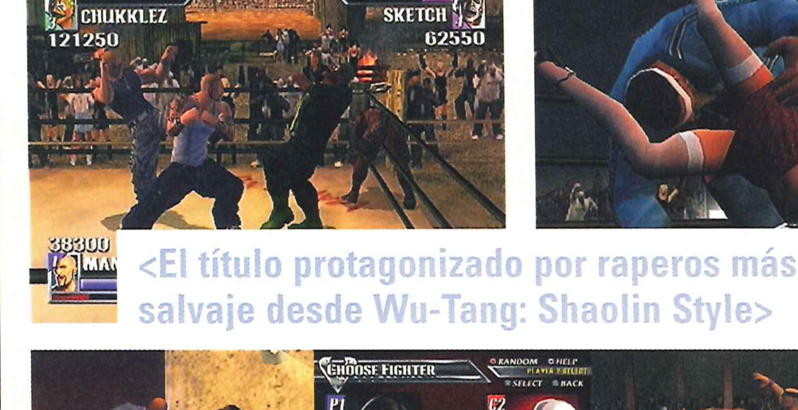
Los Blazin' sólo podrán realizarse con la barra de energía al máximo.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
El desarrollo del título de EA es simple, divertido y muy adictivo. El apartado visual es, como en todos los títulos de EA BIG, impresionante.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
En determinados momentos, el oponente conseguirá completar llaves sin tener apenas barra de fuerza.



Un completo tutorial te mostrará todas las claves para ganar los combates.



<El título protagonizado por raperos más salvaje desde Wu-Tang: Shaolin Style>

Algunas llaves, como la de la imagen, sólo podrán realizarse si la barra de fuerza está por encima de la mitad.

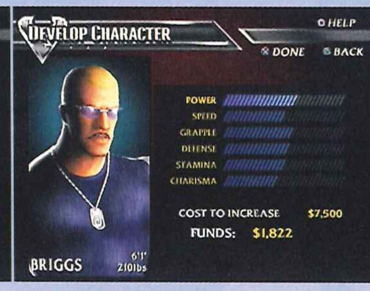


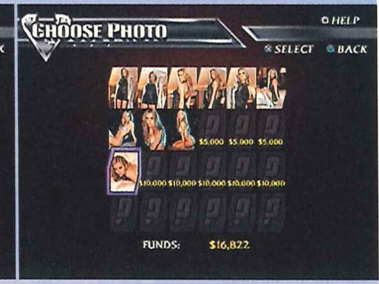
Modo Historia

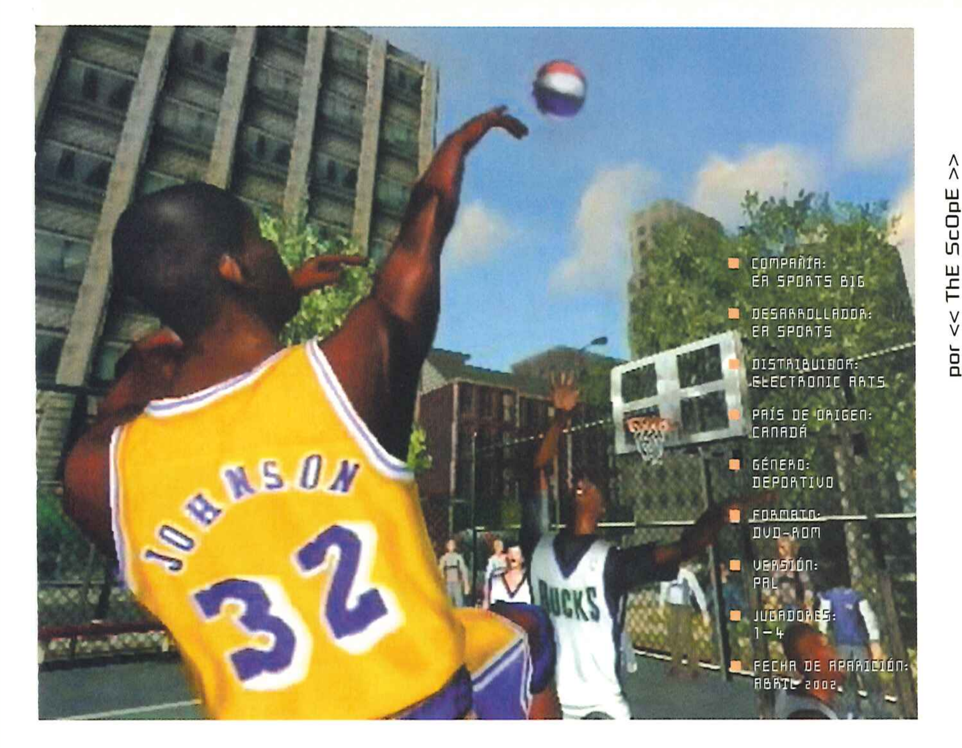
Entra en el circuito de lucha libre con más ritmo

Elige un personaje y consigue uno de los seis diferentes títulos posibles. Podrás modificar tus características con el dinero conseguido e incluso conseguir novia (y sus suculentas fotografías).







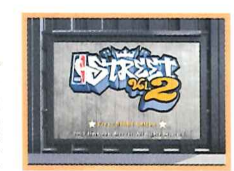


- COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: ABRIL 2002

NBA STREET VOL. 2

Todos los jugadores de la NBA y sus equipos, las leyendas y alucinantes sorpresas en el basket más salvaje

por << ThE ScOpE >>



La segunda entrega de *NBA Street* viene dispuesta a romper. Fiel al sello **EA SPORTS BIG**, la gente de **Electronic Arts** ha sido capaz de evolucionar su primer volumen de forma que prácticamente ha quedado en nada comparado con esta entrega. Multitud de jugadores reales y correctamente digitalizados (incluyendo a nuestro **Gasol**), leyendas de la **NBA** (Magic Johnson, Isiah Thomas, Dominique Wilkins, Wilt Chamberlain) y jugadores de calle conforman el elenco de protagonistas de este juego. Aunque cuenta con la licencia de la **NBA**, aunque incluye todos los equipos y los nombres reales y aunque sus representaciones en pantalla son soberbias, la magia de este juego está en su tremenda jugabilidad. Las posibilidades son inmensas, y aunque dominar todos los *combos* y tipos de mate requerirá pasarse por el *Street School* (un tutorial que incluye el juego), con sólo aprender a pasar, tirar, robar y saltar ya podremos empezar a divertirnos. Preparaos para contemplar todo un espectáculo de mates, «alley hoops», pases increíbles, tapones estratosféricos, tiros lejanísimos y cualquier cosa que tenga que ver con el espectáculo más puro de este deporte. No existen reglas de ningún tipo, y por lo único que os deberéis preocupar es por anotar y, a ser posible, de la forma más espectacular. Lograr una canasta normal o hacerla mediante un mate estratosférico o una combinación tiene diferentes recompensas. Ambas suman lo mismo, pero hay un contador de habilidad que subirá según el tipo de canasta que logremos. Un montón de competiciones, posibilidad de ajustar las reglas a nuestro antojo y extras y trucos ocultos son algunas de sus muchas virtudes.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

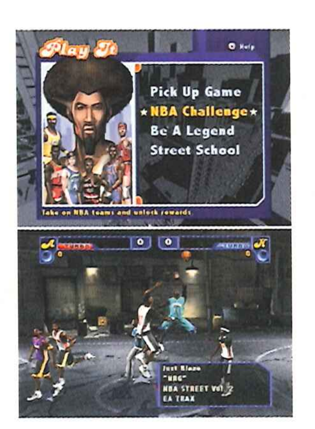
Intenso, rápido, espectacular, con multitud de movimientos y variantes de juego, divertidísimo...

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Hay determinados momentos en que cuesta seleccionar al defensor que quieres utilizar y te pierdes en el barullo.

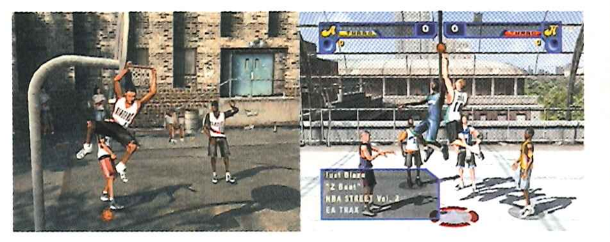
Además de la enorme galería de jugadores, podremos crear nuestro propio jugador, desde su complexión física hasta sus cualidades y vestimenta.







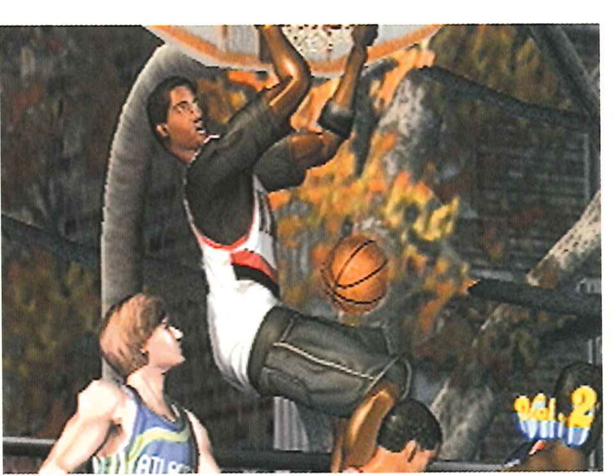
El juego te ayuda constantemente explicándote cómo realizar jugadas espectaculares y combinaciones entre los jugadores.

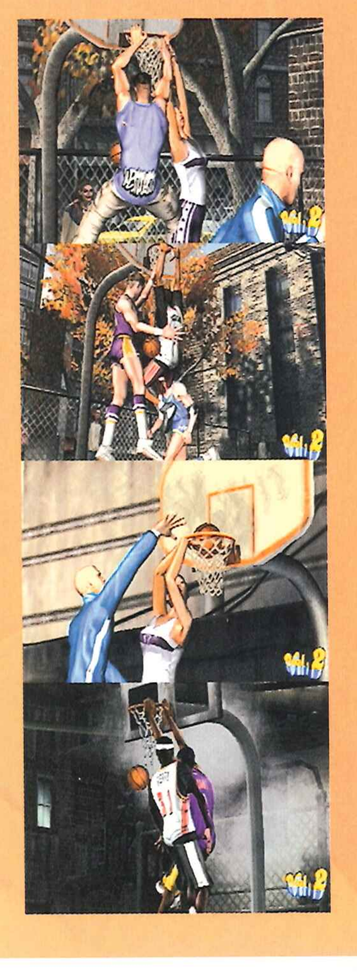


Mates

El catálogo más espectacular

Si te gusta el baloncesto, el mate es su más espectacular manifestación. En ***NBA Street Vol. 2*** dispondremos del más vasto catálogo de mates que jamás ha sido incluido en un videojuego. Aquí tenéis muestra de ello.





<El baloncesto muestra su cara más espectacular y entretenida >

por << Manuel Arenas >>

Proyector Multimedia Home Cinema

Philips Garbo MatchLine

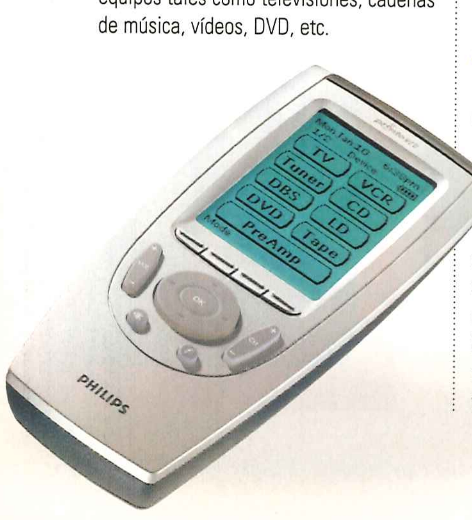
Un proyector pensado para los usuarios domésticos que se inician en el mundo del cine en casa, que juega las bazas de una buena relación calidad/precio y especificaciones muy completas.



PVP-R 3.300 Euros

http://www.philips.es

La competencia en el mercado de los proyectores multimedia para el hogar es muy reñida, y más teniendo en cuenta que se trata de productos aún muy caros, donde el nivel de exigencia del usuario se ve multiplicado por un factor tan elevado como la cuantía de la inversión realizada. **Philips**, con su gama *Garbo*, pretende desmarcarse de la competencia por precio y características, manteniendo una calidad a la altura de las circunstancias. El *Garbo MatchLine* es el modelo superior, diferenciándose de su hermano pequeño por su mayor luminosidad (1.100 Lumen frente a 1.000), mayor relación de contraste (500:1 frente a 400:1) y la presencia del mando a distancia *Pronto Neo*, capaz de gestionar el control remoto, no sólo del proyector, sino también de un elevado número de equipos tales como televisiones, cadenas de música, vídeos, DVD, etc.



Los detalles cuentan

A pesar de que dispone de una entrada de datos, el uso mayoritario para el *MatchLine* será su integración en un sistema «Cine en Casa» de gama alta, como responsable de la proyección de las películas o de la puesta en escena de los juegos para consola más trepidantes. Gracias a su completo conjunto de entradas de vídeo, la conectividad no será un problema, como tampoco lo será el ruido producido por el sistema de ventilación, prácticamente inaudible, lo cual será de agradecer en el reducido espacio de un salón medio. Por otro lado, su lámpara, uno de los componentes más delicados y costosos de cualquier proyector, tiene una vida estimada de 6.000 horas, aunque tal cifra no está sujeta a contrato de garantía alguno. En cualquier caso, se trata de una buena y económica noticia.

¿Como en el cine?

Realmente no se puede decir que el resultado obtenido con el *MatchLine* sea igual al de una sala cinematográfica, pero sí puede calificarse de bueno. Está pensado para un entorno doméstico y compitiendo por precio y características con otros modelos con tecnologías que ofrecen mejores resultados pero que también implican desembolsar cantidades de dinero muy superiores. El *MatchLine* permite ajustar todos los parámetros relacionados con la imagen, de modo que al final se podrá conseguir una configuración adecuada para cada ambiente. Además, para obtener un acabado óptimo se requiere de un sistema de audio con múltiples altavoces y una potencia suficiente como para llenar la sala, pues el altavoz del *Garbo* sólo se recomienda para usos puntuales.

Jugar a lo grande

Como complemento para las consolas de videojuegos, el *Garbo MatchLine* también se presenta como una alternativa espectular para la tradicional televisión. Los juegos de lucha o simulación donde intervengan varios jugadores, serán los más beneficiados del uso de la potencia de este proyector. De nuevo, la durabilidad de la lámpara permite afrontar este tipo de actividades sin preocuparse en exceso por el desgaste de la fuente de luz. Un buen producto, con el valor añadido del mando *Pronto Neo*, capaz de centralizar las funciones de control de todos los controles remotos por infrarrojos del hogar y que proporcionará largas horas de satisfacción a los afortunados usuarios que lo instalen en su salón.



Características Técnicas
PHILIPS GARBO MATCHLINE

LCD: 3x0'65" LCDs de matriz activa / 16:9 reales
Resolución: 854 x 480 píxeles
Luminosidad: 1.100 Lumen
Lámpara: 132 W, UHP
Duración: estimada de 6.000 horas
Contraste: 500:1
Nivel sonoro: 27 dB para el ventilador
Distancia de proyección: 1'1 - 10 m (diagonal 27'5 - 250 pulgadas)
Entradas: S-vídeo/S-VHS (Y/C), RGB-Y, YCbCr, YPbPr, VGA, Audio estéreo, ratón PS/2, USB
Dimensiones / Peso: 235 x 335 x 108 mm / 3'7 Kg
Otros: PiP (Picture in Picture), altavoz de 6 W, corrección de la geometría, ahorro de energía Smart Save, Mando a distancia Pronto Neo
Modos de pantalla: pantalla ancha, super zoom 4:3, 4:3, expansión de película 14:9, expansión de película 16:9, 16:9 subtítulos.

CONCURSO DAKAR 2



Acclaim y **PlayStation 2 Revista Oficial** te invitan a participar en el rally más duro del mundo desde tu **PlayStation 2**, con **Dakar 2**. Para emular a uno de sus pilotos tan sólo tienes que participar en este concurso. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de marzo y podrás optar a uno de los 20 premios que sorteamos compuestos por un juego **Dakar 2** y una camiseta.

¿Cuál de estos vehículos no aparece en Dakar 2?

A) Moto **B**) Mountain Bike **C**) Camión

CONCURSO «DAKAR 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX Sin cables. Sin límites.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.













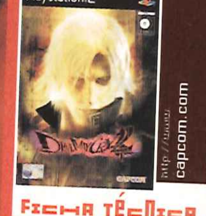
por << R. Dreamer >>



DEVIL

DualShock 2

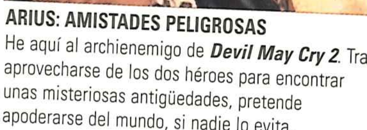
○	Examinar/Huir	L1	Devil Trigger
□	Disparo	R1	Blanco Automát.
✕	Salto	L2	Cambiar Arma
△	Espada	R2	–
Cruceta	Dirección	Select	Menú
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der.	–	L3	–
		R3	–



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES LUCIA: 13
- NIVELES DANTE: 18
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 360 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 65.95 €

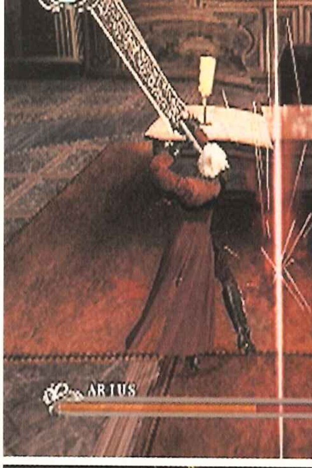




ARIUS: AMISTADES PELIGROSAS
He aquí al archienemigo de ***Devil May Cry 2***. Tras aprovecharse de los dos héroes para encontrar unas misteriosas antigüedades, pretende apoderarse del mundo, si nadie lo evita.

Para valorar ***Devil May Cry 2*** en su justa medida, hay que tener en cuenta varios factores. En primer lugar, el prestigio alcanzado por la primera entrega; en segundo, el carisma de su protagonista; y por último, las novedades que aporta esta segunda edición a la saga. Las dos primeras hablan por sí solas del espíritu que **Shinji Mikami** ha imprimido en el universo de *Devil May Cry*. De la nada, **Capcom** elevó a la cumbre un título del que muy pocos habían oído hablar, que concentraba en un DVD una jugabilidad arrolladora con un espectáculo visual sin precedentes. Destacaba la riqueza artística patente en el recargado y fantástico diseño de sus







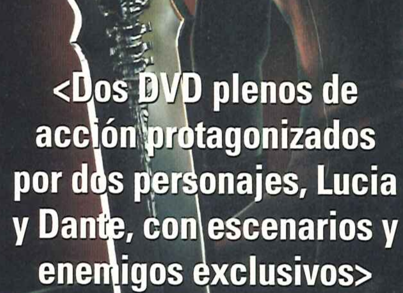
El primer combate contra Arius tan sólo supondrá un aperitivo del final.



Dante

El héroe protagoniza un DVD con 18 niveles plenos de acción y secretos, haciendo gala de una temeridad que no tiene límites en su lucha contra el mal.



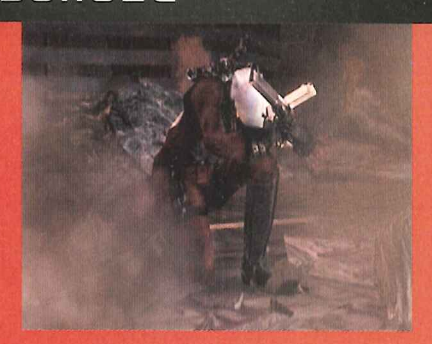


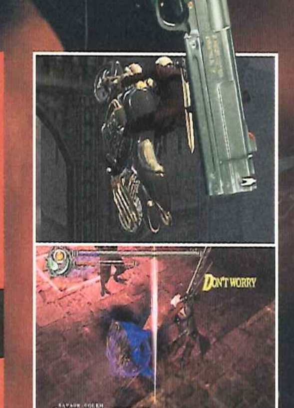
<Dos DVD plenos de acción protagonizados por dos personajes, Lucia y Dante, con escenarios y enemigos exclusivos>

MAY CRY 2

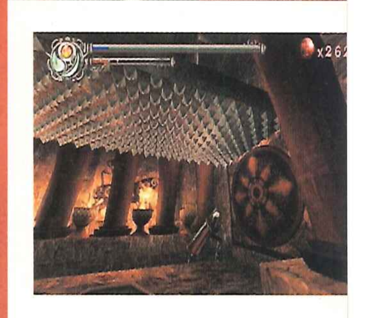
Más acción en detrimento de la belleza

escenarios, inspirados en la obra del genial arquitecto español **Antonio Gaudí**. Para rematar la faena, la compañía japonesa dio vida a un héroe legendario con unos modales de tipo duro idóneos para su profesión: cazador de demonios. Ahora que **Capcom** nos deleita con el segundo capítulo de sus aventuras, hemos podido comprobar que **Dante** sigue sin inmutarse ante ningún obstáculo, por temible que pueda parecer. Se ha mantenido y depurado su estilo y además se incorpora un segundo personaje jugable, una fibrosa y temible fémina capaz de exterminar una legión de demonios ella sola. Cada uno protagoniza un DVD, en una aventura donde ambos personajes cruzan sus caminos para terminar con la amenaza que asola el mundo. Sin embargo, en la segunda entrega de *Devil May Cry*, las maravillosas vistas que nos deparaba la primera entrega con fascinantes puestas de sol al borde de un acantilado han desaparecido como por arte de magia. Resultaban prometedoras las noticias de que en esta ocasión se habían incluido dos entornos gráficos bien diferenciados de la misma ciudad. La parte moderna plagada de rascacielos y la antigua a imagen y semejanza de una típica capital de provincias europea. Ambas han sido representadas de una forma sólida, en ocasiones mastodóntica (dado el tamaño de algunas edificaciones), aunque carentes del impacto visual del primer *Devil May Cry*. Los escenarios resultan más sombríos, con el cielo encapotado anunciando lluvia, y como contrapartida una ausencia de contrastes de luz que le otorga bastante uniformidad a todo el conjunto. Destaca la rutina gráfica empleada para el movimiento de las nubes y determinados ángulos de cámara que resaltan algunos parajes del juego, ➡





UN HÉROE CON ESTILO
Dante continúa haciendo de las suyas. Su semblante no se estremece ni ante las más temibles criaturas del averno. **Capcom** ha llevado al extremo la actitud del personaje e incluso le ha proporcionado una *Harley Davidson* para dar mayor énfasis a su peculiar y distintivo estilo de tipo duro.



Poseídos

Criaturas infernales

Los jefes finales a los que se enfrenta **Dante** le pondrán en jaque, tanto por su terrible aspecto como por sus terroríficos tipos de ataque.







por << R. Dreamer >>





La conocida marca de ropa Diesel ha aportado su granito de arena en Devil May Cry 2. En la pantalla superior podemos contemplar cómo Lucia luce un modelo de dicha compañía mientras lucha.

Lucia

Aunque viaja en solitario a lo largo de 13 niveles, persigue la misma finalidad que **Dante**, y ambos acabarán encontrándose a lo largo del juego.



ÁNGELES Y DEMONIOS
Tanto **Lucia** como **Dante** poseen la habilidad de transformarse en diablos. De esta forma aumentan su poder durante un período limitado de tiempo. **Dante** puede convertirse en el mítico **Sparda** cuando su indicador de vida está en rojo, para lanzar ataques mortales a sus enemigos.

<Devil May Cry 2 nos presenta a un Dante mucho más curtido y temerario>



pero sin llegar en ningún momento a la grandiosidad de su antecesor. Todo lo contrario sucede con los enemigos. Su diseño se ha cuidado al detalle para dotarles de un aspecto grotesco a la par que original. Por supuesto, capítulo aparte merecen los jefes finales, donde **Capcom** se ha empleado a fondo para depurar animaciones e implementar una variada gama de efectos de partículas y de luz. Este despliegue técnico se ve refrendado en la acción arrolladora durante todo el juego. La dinámica continúa siendo fiel al original, superándole incluso en algunos momentos. Es más, podríamos decir que cualquier vestigio de aventura ha desaparecido casi por completo dando paso a un *beat'em-up* de corte gótico. La supervivencia de **Dante** y **Lucia** dependerá en exclusiva de nuestra habilidad para sembrar el caos en las filas del ejército demoníaco y para esquivar sus ataques, salvo contadas excepciones donde será necesario encontrar una salida o luchar contra el crono. En realidad, los combates se suceden sin respiro en los 13 niveles para la chica y los 18 de **Dante**. Se ha mantenido el sistema de recoger gemas rojas que se pueden cambiar por objetos o para aumentar el nivel de las armas. Otros elementos de estas características, como las gemas verdes para recuperar energía, las azules para acrecentar la barra de vida y las estrellas para activar el *Devil Trigger*, no han sufrido variaciones. Donde realmente se han producido las novedades en ***Devil May Cry 2*** es en las habilidades de sus protagonistas. No aportan un cambio drástico respecto a la primera edición, más bien parecen concebidas para remarcar la «personalidad» de **Dante**. Tanto él como **Lucia** siguen depositando su confianza en los *combos* de espada y la potencia de sus armas de fuego. Ahora también resulta posible efectuar el doble salto desde el principio del juego y se ha añadido un nuevo movimiento que permite

PALACIO SANGRIENTO
Al terminar la aventura completando todos los niveles con ambos personajes, se abrirá una opción en la que se irán avanzando niveles y su grado de dificultad hasta que agotemos la barra de energía por completo.

La otra cara del mal

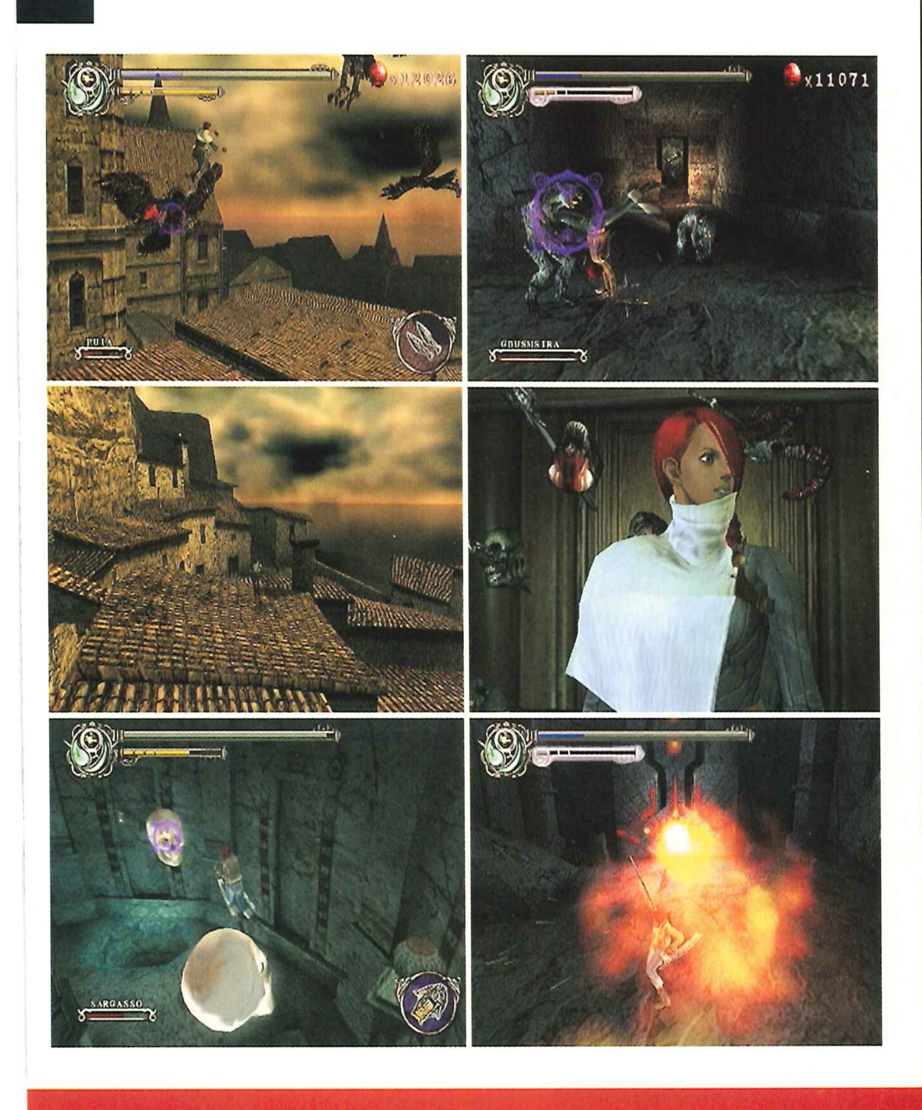
Desde las profundidades

En la aventura de **Lucia**, aunque nos enfrentaremos con algunos enemigos que ya han conocido como se las gasta **Dante**, también encontraremos diabólicos seres que son exclusivos de la chica. A destacar, este ejército de las tinieblas, una repugnante polilla gigante y el último jefe final.









descender disparando como una exhalación al enemigo que se encuentra justo debajo y otro para correr por las paredes. Tampoco se han olvidado los creadores de los *combos* encadenados, cuya evolución es señalada por diferentes frases que aparecen en pantalla, siendo el grado máximo «Show Time!». Respecto a las principales diferencias entre ambos personajes, aparte del número de niveles, estos también varían dependiendo de quién se haya seleccionado. Por ejemplo, **Lucia** visitará una zona subacuática que no aparece en el DVD de **Dante**. Lo mismo sucede con los jefes finales. Por otro lado, el apartado musical ofrece un repertorio mucho más rockero que en *DMC*, combinado con melodías tranquilas para ciertos momentos. Y, una vez más, **Capcom** ha incluido extras para los jugadores que expriman el juego al máximo, como nuevos modos de dificultad o incluso jugar como **Trish**, la primera compañera de **Dante**. ▮

DIESEL
El juego incluye como extra un nuevo vestuario, exclusivo de la marca Diesel para **Lucia** y **Dante** al finalizarlo.

DEVIL MAY CRY 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La acción desbordante a lo largo del juego.
[+] El impecable y fantástico diseño de los enemigos.
[−] Que no alcance la espectacularidad visual con la que nos sorprendió la primera entrega.

GRÁFICOS: Técnicamente nos encontramos con una apartado correcto y muy bien hecho, aunque carente de gracia y vistosidad.	9.2
AUDIO: En esta ocasión, Capcom ha optado por un estilo más rockero para aderezar las aventuras de Dante y Lucia.	9.0
JUGABILIDAD: Puede resultar implacable porque no da un segundo de respiro, aunque apenas aporta algo nuevo respecto a DMC.	9.2
DURACIÓN: Los más fanáticos podrán vérselas con dos grados más de dificultad según vayan superando el juego y un modo extra.	9.0

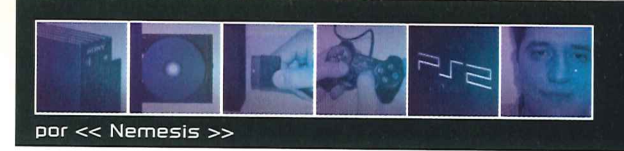
CONCLUSIÓN

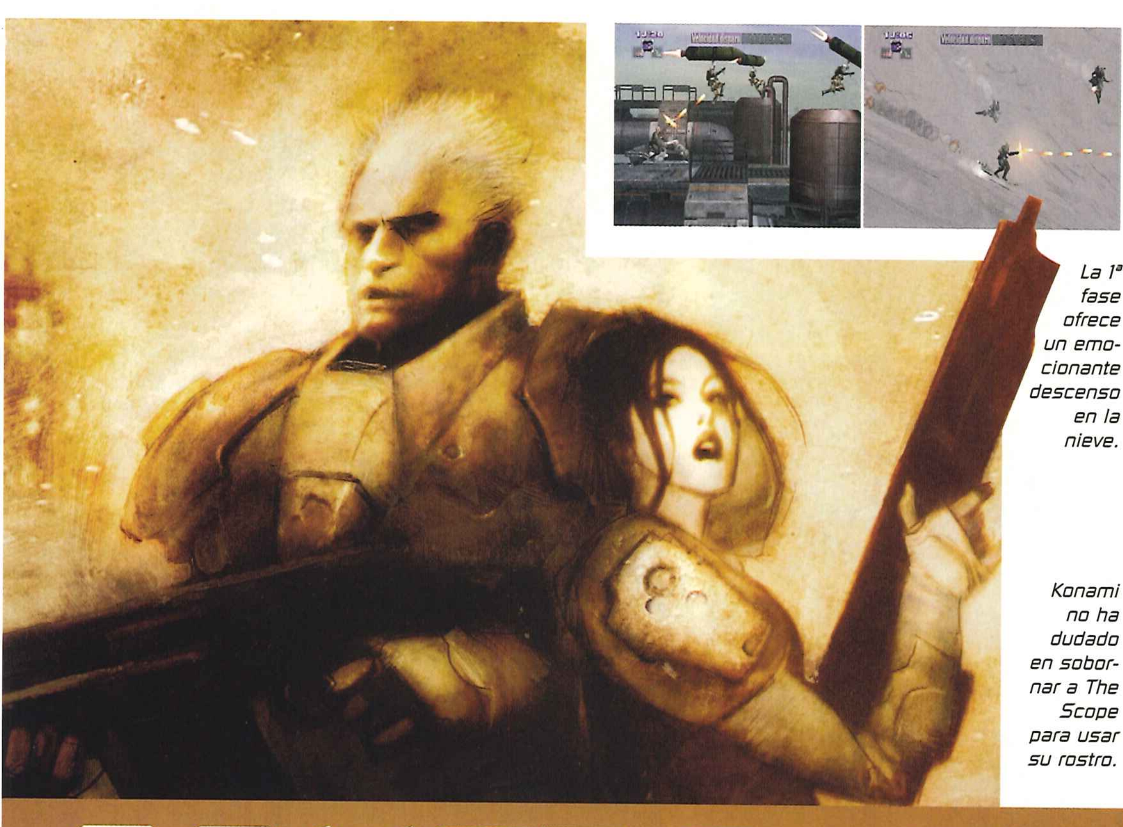
Capcom ha realizado un trabajo correcto, pero las prisas han dado como resultado un juego que no supera la espectacularidad de su predecesor, a pesar de que continúa siendo divertido.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.1 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





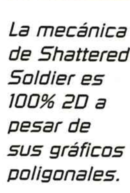
La 1ª fase ofrece un emocionante descenso en la nieve.



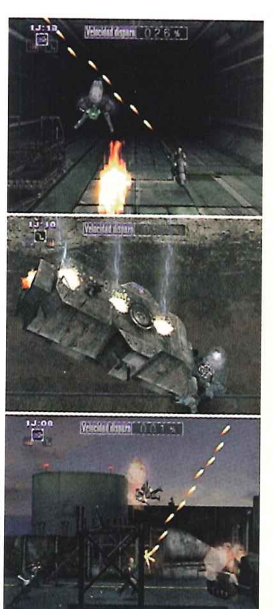
Konami no ha dudado en sobornar a The Scope para usar su rostro.

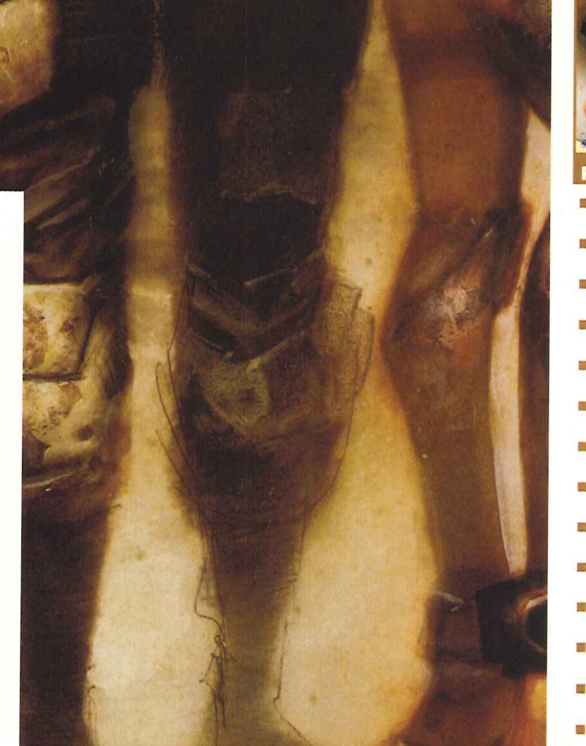
CONTRA: SHATTE

Konami restituye el esplendor de la franquicia Contra con la



La mecánica de Shattered Soldier es 100% 2D a pesar de sus gráficos poligonales.

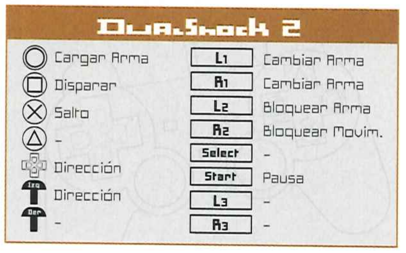






FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KTYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 7
- VIDAS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 107 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

◯	Cargar Arma	L1	Cambiar Arma
▢	Disparar	R1	Cambiar Arma
✕	Salto	L2	Bloquear Arma
△	-	R2	Bloquear Movim.
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

No en vano, la incompetencia de **Appaloosa** y su despreciable *C: Legacy Of War* para **PSone** había dejado bastante tocada a la franquicia *Contra*. Tanto, que hemos tenido que esperar hasta el 2003 para poder ver cómo **Konami** resucita este clásico del género *Shooter* en diversos frentes, entre los que se encuentra la primera entrega para **PS2**. ***Shattered Soldier*** es la continuación directa de una de las entregas más recordadas de la saga, *Contra III: The Alien Wars* para **Super Nintendo**. En **Europa** nos llegó bajo el título de *Super Probotector*, y como era costumbre por aquella época, con un par de robots sustituyendo a los dos soldados protagonistas. Pues bien, aquel maravilloso cartucho con deslumbrantes efectos gráficos y melodías inolvidables ha sido la principal fuente de inspiración para los programadores de **KCE Tokyo** y **Ashley Wood**, el artista contratado por **Konami** para dotar a ***Shattered Soldier***

Un Contra con historia...

...y no pocas sorpresas

La trama de ***Shattered Soldier*** está directamente relacionada con *Contra Alien Wars*, o más concretamente con sus dos protagonistas. A **Bill Rizer**, encarcelado por el supuesto asesinato de **Lance Bean** (el otro personaje seleccionable en el juego de **SNES**), se le ofrece la libertad a cambio de combatir una vez más a las hordas de invasores alienígenas. Pero a lo largo de la aventura descubrirá que **Lance** no estaba muerto, como todos pensaban, sino que...

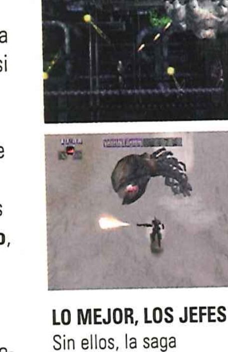
El besugo humanoide es una de las criaturas más dantescas jamás creadas para un juego de la franquicia Contra.

RED SOLDIER

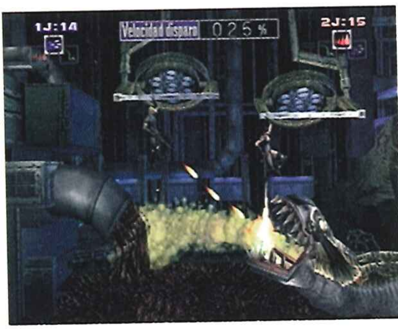
entrega más espectacular y difícil de todas

Detalles

DOS JUGADORES
Como todos los *Contra*, ***Shattered Soldier*** ofrece juego simultáneo para 2 jugadores, aunque ello eleve la dificultad.



LO MEJOR, LOS JEFES
Sin ellos, la saga *Contra* jamás habría pasado a la historia. Los de esta entrega son impresionantes.



Con un segundo jugador, el juego no sólo se hace más difícil, sino que aumenta la resistencia de los jefes.

de una estética nueva y más atractiva a los ojos de las nuevas generaciones de usuarios. Este conocido ilustrador (*Sam & Twitch*, *Spawn*, *Star Wars*) ha creado la atmósfera gris y opresiva que arrropa las 7 fases que componen este trepidante, exigente y tremendamente difícil *shooter*. Cualquiera que haya experimentado alguna entrega de *Contra*, ya sea en los salones recreativos como en el salón de su casa, es conocedor de la gran dificultad de la que siempre ha hecho gala esta saga, pero esta vez **Konami** se ha pasado de rosca. Y de qué manera. Sólo tres vidas y tres continuaciones en dificultad Normal (o 99 créditos y 9 vidas en *Easy*, a cambio de no ver el verdadero final) para resolver siete misiones repletas de jefes tan resistentes a la muerte como **Rasputín**. Esto exige estudiar al máximo las rutinas del enemigo, morir cien veces e intentarlo otras cien más, mientras intentas lograr un *ranking* A en nivel normal, ya que de lo contrario es imposible saltar a la 6ª y 7ª fase. Con otro juego, la solución sería bastante fácil: patadón al CD y a otra cosa. Pero los gráficos de ***Shattered Soldier*** son tan impresionantes y su mecánica tan intensa, que la curiosidad por averiguar qué hay mas allá de la cuarta fase es aún más fuerte que el sentimiento de frustración. No estoy en contra de los juegos difíciles, pero sí de errores tan demenciales como el de dar sólo un segundo de inmunidad al nuevo personaje que acaba de aparecer en pantalla, tras la pérdida de una vida. De esta forma, y por poner un ejemplo, si sufres la desgracia de morir por el láser del gigantesco robot de la cuarta fase, verás con perplejidad cómo tu siguiente vida también se va al garete bajo el mismo disparo que te mató antes. Muchos de estos jefes son viejos conocidos de *Alien Wars* de **Super Nintendo**, lo que añade a ***Shattered Soldier*** un toque de nostalgia que agradecerán los veteranos del lugar. Reencontrarse, después de tantos años, con el entrañable tortugón gigante supone una pequeña alegría en mitad de este infernal *shoot'em-up*, de mecánica 2D y arquitectura tridimensional. Su desarrollo

<Contra Shattered Soldier ofrece siete intensas fases, tan trepidantes como difíciles>

¡El recortable de Contra!

www.konamityo.com/contra/papercraft.html

En esta página *web*, obra de los creadores de ***Contra Shattered Soldier***, encontraréis los patrones necesarios para fabricar vuestra propia moto, tal y como la que aparece en el juego. Eso sí, en papel, y tras unas cuantas horas de paciencia manejando las tijeras y el pegamento.

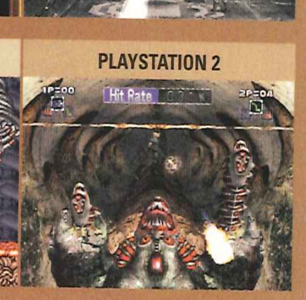


por << Nemesis >>









La herencia Alien Wars

Contra Shattered Soldier debe mucho al clásico de SNES

Las semejanzas entre ambos van mucho mas allá de la mecánica. Muchos de los enemigos, situaciones y jefazos finales de ***Shattered Soldier*** están sacados directamente de *Contra III: The Alien Wars* de **Super Nintendo** (*Super Probotector* en **Europa**). Aquellos que disfrutaron con aquel mítico cartucho reconocerán al instante al viejo y entrañable tortugón (aunque ahora sin modo-7), los molestos mosquitos o la persecución en moto. Si queréis más pruebas, echad un buen vistazo a esta comparativa...



Este gigantesco robot se encargará de darte la bienvenida a la cuarta fase del juego.

<Cada nueva fase encierra un jefe final aún mas espectacular y sorprendente >

→ no varía mucho respecto a los *Contra* de 8 y 16 *bits*, salvo por la eliminación (gracias de todo corazón) de las cápsulas aéreas que transportaban las armas. Desde un principio, cuentas con tres clases de armas y no las perderás por muchas veces que mueras (y ten la seguridad que lo harás). Pero ahí se acaban todas las facilidades. Para llevar a **Bill Rizer** y a la androide **Lucia** al final del juego, tendrás que echarle riñones, paciencia y muchos reflejos. Al menos te quedará el consuelo de que habrá merecido la pena a cambio de poder descubrir un escenario más, de combatir a un nuevo jefazo surgido de las retorcidas mentes de los diseñadores de **KCE Tokyo**. Cuando parecía que todo estaba inventado en el universo de los *shoot'em-ups* 2D, que ya no es posible dotar de mayor realismo y espectacularidad a los gráficos, gente como **Konami** o **Treasure** nos sorprenden una y otra vez con droides cada vez más detallados, con seres aún más repulsivos, con maravillosos efectos de luz que consiguen que abras la boca de admiración al ver algo tan corriente como un lanzallamas. ***Contra Shattered Soldier*** dista mucho de ofrecer la perfecta combinación de gráficos y jugabilidad de la que hacían gala *Alien Wars* o *Contra: Hard Corps* de **MegaDrive**, pero atraerá irremisiblemente el interés de los *fans* de los *shooters*, sobre todo en estos tiempos en los que priman los de primera persona. Afortunadamente, el desarrollo del próximo **Gradius** de **PlayStation 2** ha recaído en **Treasure**, por lo que no vamos a tener que preocuparnos de soportar un nivel de difultad tan exigente como el de este juego. Aunque nunca se sabe...



Este robot, fantástico corredor de fondo, no cesará en sus ataques hasta acabar con todas tus vida. Será capaz incluso de levantar en vilo el vagón del tren.

CONTRA: SHATTERED ...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos son deslumbrantes.
[+] Conserva el desarrollo clásico de los Contra.
[−] Demencial nivel de dificultad.
[−] La música no está a la altura del Contra de SNES.

GRÁFICOS: Lo mejor de esta saga han sido sus jefes y este juego no es una excepción. Te dejarán con la boca abierta.	9.3
AUDIO: La música va desde el hardcore más machacón al techno más estridente, pero el martilleo del arma la deja en segundo plano.	8.5
JUGABILIDAD: Por si el juego no era bastante difícil, el mísero segundo de inmunidad provocará una auténtica sangría de vidas.	7.5
DURACIÓN: Algo bueno tiene tanta dificultad, y es que al menos sudarás sangre para poder visitar la sexta y séptima fase.	9.0

CONCLUSIÓN

La aparición de un nuevo Contra siempre es una buena noticia para los amantes de los shooters. Éste peca de ser demasiado difícil, pero a cambio ofrece gráficos impresionantes.



PUNTUACIÓN OFICIAL



Aprovechando la proximidad del estreno en nuestros cines de la nueva entrega de X-Men, te ofrecemos la oportunidad de conseguir **X-Men: Next Dimension** para **PlayStation 2** y la primera película. Para ello, envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de marzo, y podrás optar a uno de los 15 premios compuestos por el juego X-Men: Next Dimension y la edición en DVD de X-Men.

¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?

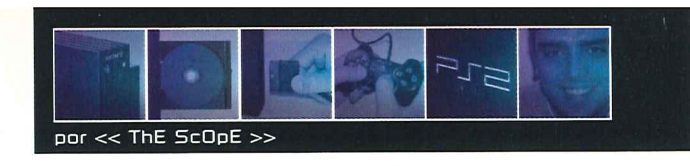
A) Lobezno **B**) Tormenta **C**) Spider-Man

CONCURSO «X-MEN: NEXT DIMENSION»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de marzo.



por << ThE ScOpE >>



A la derecha tenéis el principal ingrediente de la dieta de los dinos carnívoros. Podréis ver cómo se las zampan. Muy gore.



JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

Cría dinosaurios y crea tu propio Parque Jurásico



Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** VIVENDI
- **DESARROLLADOR:** BLUE TONGUE
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** SIMULADOR JURÁSICO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MUNDOS:** 1
- **VIDAS:** DINERO
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 1.700 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.99€

Aunque muchos de vosotros ya habréis tenido alguna experiencia con algún simulador de este género, tipo *Theme Park* o *Theme Hospital*, quizá tú perteneces a la nueva generación de jugadores que se ha incorporado a este mundillo gracias a las bondades de **PlayStation 2**. Pues bien, tanto para los primeros como para los segundos, ***Operation Genesis*** es, quizá, de los juegos que más dan de sí de todo el catálogo de **PlayStation 2**. Y además, es totalmente diferente a cualquier otro juego disponible actualmente para **PS2**. Así que si quieres refrescar tu consola y tus meninges con algo que te haga pensar, éste es tu juego. La mecánica de ***Operation Genesis*** abarca todo lo concerniente a un zoológico, pero con la particularidad de que aquí los animales son bastante más peculiares. De esta forma, además de controlar todo lo concerniente a la gestión administrativa del parque (incluyendo todo tipo de instalaciones), estarán en nuestras manos todas las labores de crianza de los dinosaurios, desde la obtención de ámbar, fósiles y restos para obtener las cadenas de ADN, hasta su alimentación y cuidados. Así, y para que os hagáis una idea aproximada de lo que es el juego, os vamos a explicar lo que sería una secuencia normal del juego. En primer lugar contrataremos a un equipo de paleontólogos para que excaven en un lugar del mundo determinado. Una vez que encuentren restos, los mandaremos a nuestro laboratorio genético para que extraigan el ADN correspondiente. Si no lo conseguimos completar, acudiremos al mercado de fósiles para conseguir completar su cadena. Una vez lograda, construiremos un criadero en el parque, lo rodearemos de una alambrada apropiada a sus características (de baja, media o alta seguridad) y le daremos vida. Obviamente, su recinto estará equipado de su correspondiente alimentador (para herbívoros o carnívoros) y su lago para que pueda beber si es que no pasa un río por dentro del recinto. Vigilaremos su salud investigando sus posibles enfermedades, y creando vacunas que le inmunicen. Podremos trasladarle si es necesario, y sedarle en caso de necesidad. Para que los visitantes puedan contemplarlo en toda su grandiosidad, construiremos plataformas y observatorios de todo tipo. Además, diseñaremos itinerarios en globo para que se contemplen sus movimientos desde las altu-



DualShock 2

○	Activar	L1	Atrás (cond.)
□	-	R1	Adelante (cond.)
✕	Selección	L2	Vista
△	Volver Atrás	R2	Cambiar Menú
Cruceta	Selección Blanco	Select	-
Izq	Dirección	Start	Menú Principal
Der	Zoom	L3	Mapa General
		R3	-

Dinosaurios
De todo tipo
Carnívoros o herbívoros, del cretácico o del jurásico, peligrosos o dóciles, de gran tamaño y pequeños...



TIRANOSAURIO
Carnívoro



BRAQUIOSAURIO
Herbívoro



ALBERTOSAURIO
Carnívoro



TRICERATOPS
Herbívoro

Terror

Si queréis contemplar un espectáculo animado, probad a soltar un tiranosaurio por el parque. Eso sí, quitadle la comida durante días antes de sacarle. Perderéis popularidad pero ganaréis emoción.

Menús



RECINTOS
Desde este menú construiréis los criaderos, los alimentadores para herbívoros y carnívoros, las alambradas de seguridad y todo lo necesario para mantener a todos los dinosaurios en buenas condiciones.



AMBIENTE
Aplanar el terreno, construir montañas o lagos, árboles... Este menú ayuda a configurar el entorno. No os olvidéis de colocar un lago dentro de una jaula si no pasa un río por ahí. Los dinos necesitan beber.



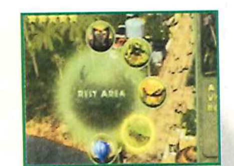
ATRACCIONES
Para que los visitantes disfruten del parque, construye diferentes atracciones para que puedan observar cómodamente el espectáculo. Desde observatorios hasta viajes en globo.



DINOSAURIOS
Desde este menú controlarás las excavaciones en búsqueda de ámbar y restos de dinosaurios, el laboratorio genético y la compra-venta de fósiles. Vital para que tu parque evolucione.



SEGURIDAD
Los dinosaurios no son de fiar, así que mejor construye tu estación de rangers, un buen refugio para los visitantes por si viene algún tornado y, si quieres, coloca cámaras de seguridad para controlar todo.



SERVICIOS
Lugares donde servir comidas, servicios, zonas de descanso o tiendas de recuerdos son servicios indispensables para el buen funcionamiento de tu parque jurásico.

ras. Y si se quiere más emoción, compraremos unos *jeeps* para que se realice un safari por el recinto. Cuando cumpla su ciclo vital, lo retiraremos y volveremos a comenzar desde el principio... Pero, aunque los dinosaurios son los protagonistas, para poder llevar a buen puerto todas nuestras intenciones necesitamos dinero. Y ese dinero proviene principalmente de los visitantes (aunque la venta de restos y ámbar también reporta pingües beneficios). Y para que vengan a ver el parque, necesitamos unas instalaciones apropiadas. De esta manera, además de las atracciones, tendremos que construir baños, zonas de descanso, contratar servicios de limpieza y hasta dotar los caminos de acceso a las atracciones de la estructura indispensable (papeleras, bancos, fuentes...). Y, cómo no, no nos podemos olvidar de las medidas de seguridad, imprescindibles en un parque de esta índole. Esto supondrá desde la creación de un cuartel de *rangers* que sigan nuestras órdenes, hasta la construcción de refugios con la capacidad necesaria para albergar a todos nuestros visitantes y resguardarles de cualquier desastre natural, como tornados. Esto es a grandes rasgos ***Operation Genesis***. Un juego, como veis, absolutamente diferente a lo que actualmente ofrece **PS2**, y que sú único problema es que muchos usuarios no se atreven a adquirir este tipo de títulos asustados por su aparente complejidad o incrédulos ante las capacidades de entretenimiento que puedan ofertar juegos de este tipo. Pero si se salva este obstáculo (no es nada complicado de manejar y, os aseguro, es mucho más divertido de lo que jamás imaginaríais), lo que tenemos es un juego muy inteligente, capaz de mantenernos siempre alerta (el juego se comunicará con nosotros vía *e-mail* orientándonos en todo momento sobre lo que hay que hacer) y que quizá sólo peca de un apartado gráfico mediocre, más por la resolución y la brusquedad que por la calidad de los elementos dibujados. Un modo de misiones completa un juego diferente y genial, al que deberías darle una oportunidad. Nos lo agradaceréis.





ACROCANTOSAURIO
Carnívoro



PAQUICEFALOSAURIO
Herbívoro

<Controlas la extracción de ADN y hasta el precio de las hamburguesas>

J.P. OPERATION GENESIS

LO MEJOR Y LO PEOR

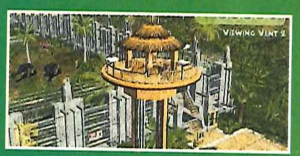
[+] Es increíblemente adictivo y entretenido.
[+] Muchas cosas que hay que controlar.
[–] A pesar de su variedad y de los muchos elementos, gráficamente es bastante mejorable.

GRÁFICOS: No es su punto fuerte, ya que la poca resolución y el brusco scroll no está a la altura de la variedad de elementos incluidos.	8.2
AUDIO: El maravilloso score de la película como fondo, y además, ha sido doblado al castellano.	9.4
JUGABILIDAD: En cuanto aprendes a navegar por los menús, no jugarás a otra cosa hasta que construyas tu parque.	9.4
DURACIÓN: Aunque consigas tu parque de cinco estrellas, puedes seguir jugando y ampliando tu parque el tiempo que quieras.	9.2

CONCLUSIÓN
Si te atreves con él, descubrirás que su hipnotizante jugabilidad te hará olvidarte de muchos otros títulos más consagrados. Uno de esos juegos que te obsesionan.

PlayStation 2 Revista Oficial · España
9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << ThE ScOpE >>



01 - PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN
El lugar ideal para ofrecer a los visitantes una vista panorámica.



02 - DINOSAURIOS
Este Braquiosaurio es un ejemplo de los verdaderos protagonistas de ***Operation Genesis***.



03 - ALAMBRADAS DE SEGURIDAD
De baja, media o alta seguridad. Elige la adecuada según el tipo de dinosaurios que guarden.



04 - SAFARI AVENTURA
Una atractiva pero peligrosa atracción. No la coloques en los recintos de dinosaurios peligrosos.



05 - FUENTE
Para mantener el parque atractivo para el visitante, no está de más colocar unas cuantas de éstas.



06 - RUTAS
Sin ellas no se podrá acceder a las atracciones. No te olvides de poner bancos y papeleras.



07 - VISITANTE
Hay de diferentes tipos y siempre muestran su opinión sobre el parque. Tenlos muy en cuenta.

No están todos los que son ,ni son todos los que están, pero aquí tenéis una buena muestra de los elementos que podréis incluir en vuestro parque. Conseguir un parque como el que aparece en este espectacular render no es tan difícil como parece, y con un poco de paciencia incluso podréis construirlo más espectacular si cabe.



08 - CÚPULA DE OBSERVACIÓN
Ésta es la entrada a una atracción que permite contemplar a los dinosaurios desde dentro de...



09 - CÚPULA DE OBSERVACIÓN (2)
...sus recintos. Será quizá con la que más dinero recaudes de todas en la vida del parque.



10 - BAÑOS
En cualquier centro de ocio son indispensables unos servicios para aliviar a los visitantes.



11 - ÁREA DE DESCANSO
Cuando tu parque crezca de tamaño, no olvides construir zonas de relax para los visitantes.



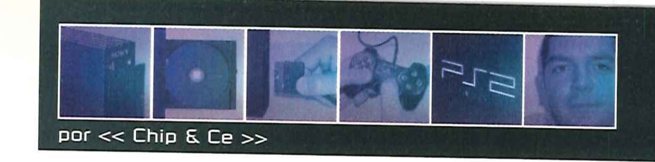
12 - ENTRADA DEL PARQUE
Desde aquí podrás controlar el precio de las entradas y conocer el número de visitantes actuales.



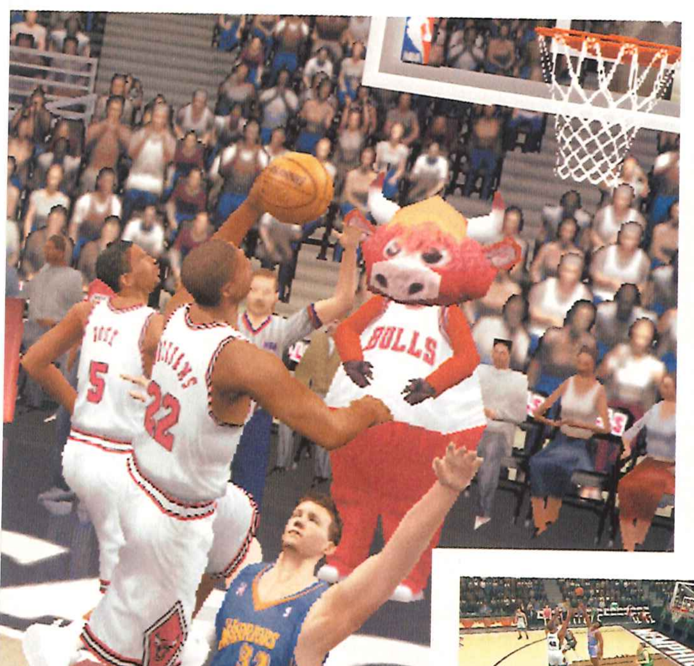
13 - CRIADERO
De estos edificios saldrán los diferentes dinosaurios que poblarán tu parque jurásico.



14 - VUELTA EN GLOBO
Tú mismo podrás darte una vuelta y contemplar los impresionantes dinosaurios desde las alturas.



por << Chip & Ce >>



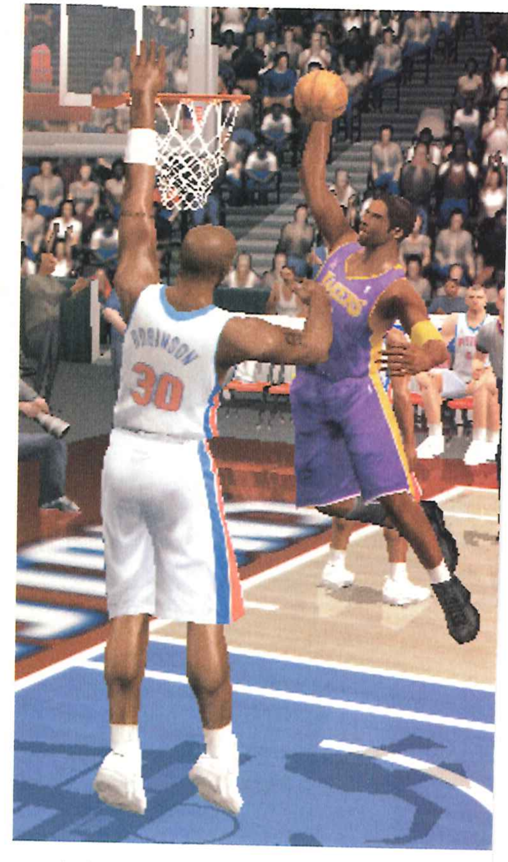




La espectacular intro muestra acciones de la auténtica NBA. No hay que perderse un impresionante tapón con las dos manos contra el tablero.



<El programa aumenta las dosis de simulación>



NBA 2K3

El clásico de Dreamcast llega a PS2



FICHA TÉCNICA

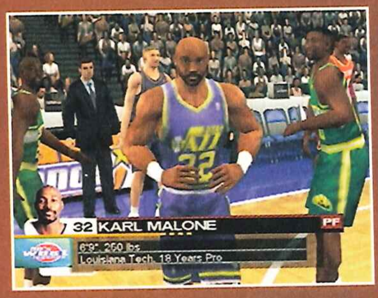
- **COMPAÑÍA:** SEGA SPORTS
- **DESARROLLADOR:** VISUAL CONCEPTS
- **DISTRIBUIDOR:** SEGA
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-4
- **JUGADORES:** NBA
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLES-INGLES
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 1.832 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.99€

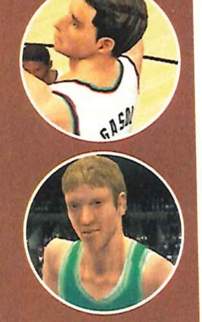
DualShock 2

○	Acción Especial	L1	Proteger
□	Tiro	R1	Turbo
✕	Pase	L2	Pivotar
△	Pase Directo	R2	Predefinir jugada
Cruceta	Dirección	Select	–
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Pase	L3	Bote Bajo
		R3	Amagar Pase

Una de las sagas más destacadas de **Dreamcast** fue la dedicada al baloncesto bajo la denominación de *NBA2K*. La calidad de sus gráficos supuso una auténtica revolución que, en aquel momento, sólo estaba al alcance de los usuarios de la consola de **Sega**. Mientras **Dreamcast** agonizaba, llegaron al mercado dos nuevas versiones en las que se aumentaron las opciones y se procedió a la clásica actualización de plantillas. La definitiva desaparición de la consola de **Sega** y su nueva política, han hecho posible que los usuarios de otros soportes tengan acceso a programas que hasta ahora sólo estaban al alcance de unos cuantos. El primer paso ha sido la producción de una nueva entrega para **PlayStation 2** en la que se utiliza como reclamo publicitario la figura del base de los *Sixers* **Allen Iverson**, que ya protagonizó la anterior entrega. El nuevo programa mantiene unos gráficos de gran calidad, aunque la competencia en este apartado de *NBA Live*, hace que no logren el impacto conseguido por la primera parte de la saga. Es más, aunque presenta algunos movimientos magníficos, la reproducción física de los jugadores no es tan detallada como la recogida en su rival de **Electronic Arts**. Además, al no incluir demasiadas secuencias, el programa no explota toda la calidad gráfica que lleva dentro. Este aspecto se ve agravado por la necesidad de utilizar cámaras bastante alejadas ya que, si se opta por planos más o menos cercanos, las perspectivas elegidas hacen que seguir de forma coherente el juego sea bastante complicado. Tan sólo, las espectaculares repeticiones automáticas y manuales dejan entrever el magnífico trabajo realizado en el apartado gráfico. El sistema de control es bastante más complejo que el utilizado en **Dreamcast**, ofreciendo importantes novedades. Hay que tener en cuenta que la consola de **Sony** tiene un mayor número de botones







All Star de los 90

Junto a los mejores jugadores del baloncesto actual, con algunas ausencias como **Yao Ming**, aparecen las grandes estrellas del pasado. En este sentido es una novedad la incorporación de los equipos del *All Star* de los 90, que se unen a los de las décadas de los 60 a 80 y a la selección de los 50.



Las jugadas predefinidas pueden activarse tanto en ataque como en defensa.



Se ofrecen cinco cámaras, en las que puede modificarse el zoom, la altura o la inclinación de los planos.

Detalles





ACTUALIZACIÓN
Se recoge la nueva franquicia de *New Orleans Hornets* (antes *Charlotte*) entre los equipos de la NBA.



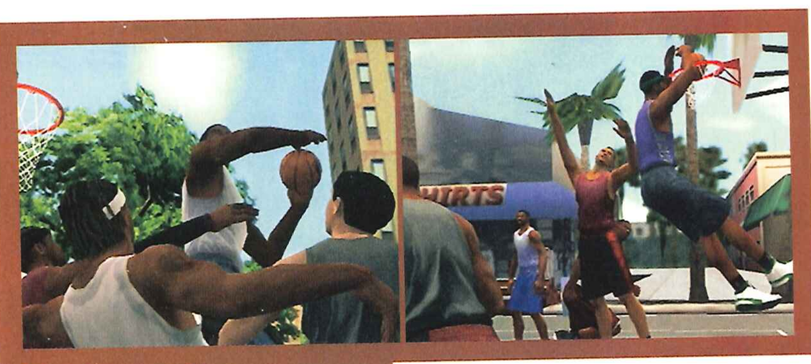
TIROS LIBRES
El sistema de tiros libres, con los indicadores controlados con «L» y «R», es similar al de las anteriores versiones.



ALLEN IVERSON
Tras protagonizar la campaña publicitaria de *NBA2K2*, **Allen Iverson** sigue siendo la imagen de la nueva entrega.



EDITOR
El completo editor permite definir aspectos como la barbilla, el tamaño de cuello o la longitud de los pantalones.



En la calle
Cambio de escenario

La nueva entrega de la saga *NBA2K* mantiene la opción de baloncesto callejero. En la misma, los partidos se disputan en escenarios como parques o en la playa, y el atuendo de los jugadores se hace más informal. Aunque es posible reducir hasta 2 el número de jugadores por equipo, el tipo de juego se aleja de los títulos de corte *arcade*.

y que al emplear todos ellos, incluidos «L3» y «R3», se añaden nuevas acciones como los amagos o el bote bajo de protección. Además, hay que mencionar la utilización del *pad* direccional derecho para realizar pases, así como la posibilidad de usar jugadas predefinidas. Estas se hacen casi imprescindibles si se quiere progresar, ya que las férreas defensas acercan al programa a la simulación. La apuesta por el baloncesto clásico queda patente incluso en el modo callejero. En el mismo, aunque es posible utilizar equipos formados por dos jugadores, los partidos se disputan en el campo completo y tan sólo el entorno supone un cambio con la tradición de NBA. Junto al citado modo hay que señalar que se mantiene la presencia de algunas de las grandes figuras de épocas anteriores, añadiendo las selecciones de conferencia de la década de los 90. También hay que resaltar el modo Franquicia en el que a los partidos sobre la cancha se unen una serie de decisiones relacionadas con las funciones de un *manager*. El completísimo Editor vuelve a estar presente, haciendo posible crear jugadores y determinar aspectos como la barbilla, o el tamaño del cuello. Esta amplia oferta de opciones hace posible que, en el apartado de las opciones, **NBA2K3** pueda luchar en igualdad de condiciones con su rival *NBA Live 2003*. Por tanto, las diferencias con el citado título se ponen de manifiesto en una mayor dosis de simulación y en una peor definición de las características físicas de los jugadores por parte del programa de **Sega**.

NBA 2K3

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Los movimientos de los jugadores.
- [+] La variedad de opciones.
- [–] La actualización de plantillas.
- [–] La escasez de secuencias.

GRÁFICOS: Cuando apareció la primera entrega de NBA2K no tenía rival. Ahora la competencia le iguala e incluso supera.	8.8
AUDIO: Destacan los comentarios, al más puro estilo de las retransmisiones televisivas americanas.	8.5
JUGABILIDAD: Más acciones posibles en una versión en la que se incrementa bastante la simulación.	8.8
DURACIÓN: Es un programa que guarda múltiples sorpresas. El modo Franquicia es casi infinito.	9.3

CONCLUSIÓN
Aunque tiene un buen nivel, la calidad de sus rivales hace que la nueva versión no sorprenda tanto como la primera entrega de la saga. Ideal para los aficionados a la simulación.

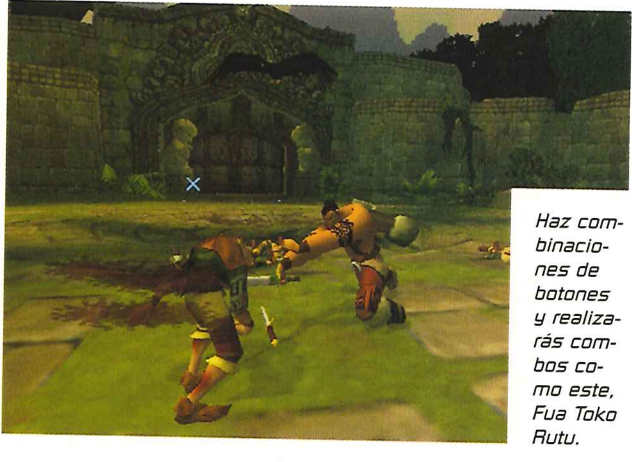
PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.8 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << Anna >>

La mayoría de las misiones requieren una gran habilidad y templanza en las acciones. De lo contrario, Rau podría acabar decapitado

A lo largo de los 6 niveles accederemos a lugares claramente inspirados en culturas aztecas, mayas, incas e incluso neozelandesas.



Haz combinaciones de botones y realizarás combos como este, Fua Toko Rutu.





THE MA

Salvaje, muy «gore» y



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SAN DIEGO STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 6
- ARMAS: 4
- TIPOS DE COMBO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- MEMORY CARD: 699 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

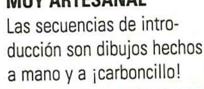
○	Atacar	L1	Centrar Cámara
□	Atacar	R1	Armar a Rau
✕	Atacar	L2	Enviar a Kuzo
△	Llamar a Kuzo	R2	Inventario Armas
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Menú Pausa
Der	Sel. Enemigos	L3	-
		R3	-

Imagina un mundo perfecto, donde la inocencia gobierna las directrices del mundo. Imagina que la luna sólo oculta al sol para que éste pueda descansar. Imagina... La imaginación conduce en muchas ocasiones a la confusión, y el mundo de ***The Mark Of Kri*** se fundamenta sobre todo por este sutil principio. Y es que los programadores, para dar forma y vida a esta aventura de acción, han contado con varios discípulos de **Don Bluth** (*Anastasia* o *Titan*) y de la factoría **Disney** con el fin de remarcar un estilo visual bastante infantil. Con la excepción de que los gráficos están recargados de violencia, mutilaciones y demás acciones macabras. Lo mismo sucede con el argumento del juego, pues al escoger como héroe a un hombre de apariencia hostil y de bondad inocente, nunca pensaríamos que fuese capaz de realizar tales masacres para conseguir que el lado Oscuro continúe cumpliendo con su limitada misión:

Detalles



MUY ARTESANAL



Las secuencias de introducción son dibujos hechos a mano y a ¡carboncillo!



EL ÁGUILA
Kuzo será nuestros ojos y en ocasiones nos ayudará a activar palancas.



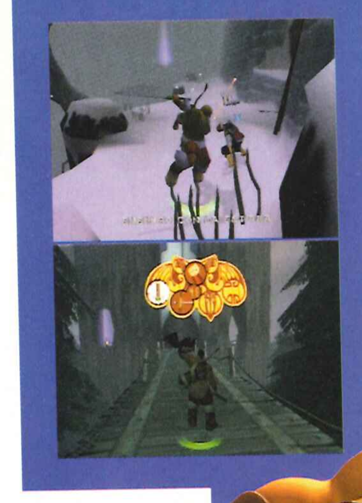
DESAFÍO BAUMUSU
En cada nivel supera todos los desafíos y activarás las Arenas de Batalla.



Ten cuidado si utilizas el arco. Al disparar, alertarás al enemigo de tu presencia.



Si Rau ataca a su enemigo con sigilo y por la espalda, le decapitará.



La defensa

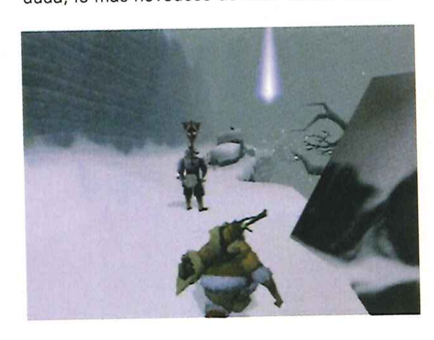
Según progreses en el juego, **Rau** adquirirá nuevos movimientos de ataque, así como 4 tipos de armas diferentes (una espada, un arco, un puñal y un hacha). Para aprender a manejarlas tendrás que entrenar.

RK OF KRI

original, pero sobre todo inocente

dar paso, día a día, a un nuevo amanecer. Así que, no nos engañemos, ***The Mark Of Kri*** es un juego muy adulto y nada inocente. A lo largo de los 6 extensos niveles (en algunos tardaremos más de 2 horas en completar el 100%) **Rau** deberá destruir el conjuro que sirve de nexo entre los dos mundos (el de la Oscuridad y el de la Tierra) y aniquilar a todos aquellos que se interpongan en su camino. Además, si cumples todos los desafíos del anciano **Baumusu** (como acabar con 5 enemigos con el ataque *Fua Toko Rutu* o disparar con el arco a un jabalí) activarás las Arenas de Batalla y valiosos secretos, como disponer de todas las armas y trajes de **Rau**. Pero, sin duda, lo más novedoso de ***The Mark Of Kri*** es su mecánica de juego. Los combates son en tiempo real, pero antes de atacar, el jugador deberá seleccionar con el *stick* analógico derecho los enemigos a abatir. De este modo, destinará a cada oponente un botón del mando (Cuadrado, X, Círculo) con el que al pulsarlo, **Rau** irá directamente a por él. Este sistema de *lock-on* permite hacer combinaciones de botones que originan espeluznantes y sangrientos *combos* de lucha, convirtiéndose en un auténtico espectáculo visual para los amantes de la acción «gore». Lástima que la iluminación sea tan oscura, pues estas «brillantes» escenas a veces pasarán desapercibidas. Asimismo, para progresar en la aventura, tendremos que avanzar con precaución, meditación y estrategia. Pues al acceder a lugares hostiles, seremos atacados sin compasión y desde lugares insospechados. Deberemos trazar un plan: avanzar con sigilo y atacar por la espalda, espantar a los pájaros para distraer al enemigo, asaltar a nuestro rival desde un tejado... Y sobre todo utlizar a **Kuzo** con sabiduría, pues **Rau** podrá enviar al águila imperial a cualquier lugar del escenario (marcados con señales *Tukus*) para que, a través de sus ojos, vea la posición del enemigo, o bien para activar palancas que abren puertas. Técnicamente, los personajes se mueven bien, pero los «famosos» *combos* (generados a una velocidad más lenta de lo normal) crean barridos de imagen que, aunque a simple vista son imperceptibles y es lo más espectacular de los combates, alteran el transcurso de la acción. Además, la imposibilidad de controlar la cámara (ya que sólo podremos centrarla) nos dejará vendidos al enemigo en más de una ocasión.

<Una astuta estética que mezcla la inocencia de Don Bluth y la violencia de títulos como Tenchu>



Desarma a Rau para que el enemigo no se percate de su presencia y pueda acercarse con sigilo.

EL SABIO
Este anciano aguarda las recompensas conseguidas durante la aventura (bocetos, trucos, atuendos, etc.).



THE MARK OF KRI

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El original sistema empleado para los combates.
- [+] Buena recreación de la vista del águila.
- [−] Mezcla de inocencia y agresividad poco acertada.
- [−] Iluminación oscura y movimiento de cámara pobre.

GRÁFICOS: El diseño de personajes es algo esquemático, a veces parecen meras manchas. La cámara no es muy flexible.	8.2
AUDIO: La música, en concordancia con su ambientación azteca y maya, está bien. Los gritos de guerra y las voces son buenas.	8.5
JUGABILIDAD: Al principio resulta compleja su mecánica de juego, pero con práctica y mucha paciencia te harás con el control.	8.8
DURACIÓN: Además de la aventura principal, hay un modo extra (Arenas de Batallas) que te llevará horas y horas de juego activarlo.	8.8

CONCLUSIÓN
Gráficamente hay títulos mejores que The Mark Of Kri, pero hay muy pocos que ofrezcan esta curiosa mecánica de juego, con acciones salvajes y luchas encarnizadas incluidas.

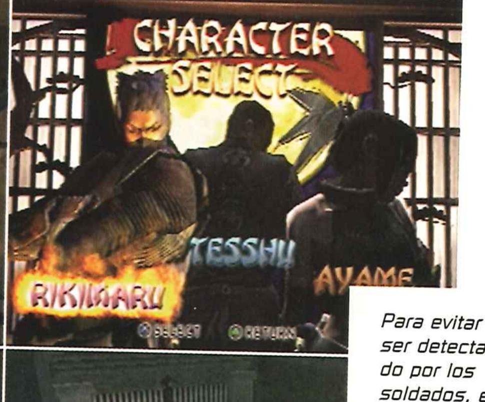


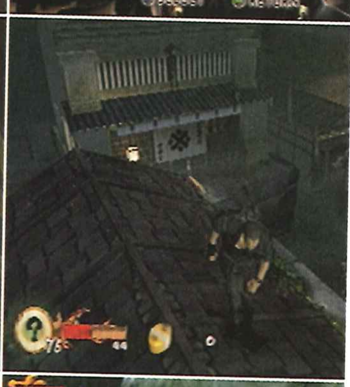


PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Nemesis >>







Para evitar ser detectado por los soldados, en más de una ocasión tendrás que atravesar el escenario saltando de un tejado a otro. Tu única preocupacion será no ser descubierto por los ninjas rivales.

TENCHU LA IRA DEL CIELO

El sobresaliente debut de Rikimaru en PS2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: K2
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 3
- MISIONES: 10+10+6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-INGLES.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 38 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SIN CONFIRMAR
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Bloquear	L1	Cámara Manual
□	Atacar	R1	Ocultarse
✕	Saltar	L2	Seleccionar Item
△	Item	R2	Lock-On
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Ni los más optimistas podrían imaginar mejor estreno para la saga *Tenchu* en **PlayStation 2**, sobre todo teniendo en cuenta que el equipo de programación de siempre, **Acquire**, abandonó la franquicia para crear el notable *Way Of The Samurai*. Su lugar fué ocupado por un nuevo equipo, **K2**, cuyas filas estaban compuestas por antiguos componentes de **Square**, **Capcom** y **SNK**. Se tomaron su tiempo para adaptar la mecánica clásica de *Tenchu* al nuevo y más potente *hardware* de **Sony**, y al fín tenemos aquí el resultado. Por definirlo de manera casi telegráfica, ***Tenchu: La Ira Del Cielo*** ofrece todo lo bueno de las entregas de **PSone** pero con unos gráficos diez veces superiores. En **PS2** los escenarios ganan en solidez, detalle y extensión. Las muertes aumentan en crudeza, gracias en buena parte al realismo impreso en el rostro de los personajes. Dado que la mecánica de los *Tenchu* de **PSone** no tenía tara alguna, salvo la de resultar enfermizamente adictiva, **K2** la ha conservado tal cual. Sólo se ha limitado a incorporar un tercer personaje, **Tesshu**, y mejorar las muertes por sorpresa. Si recuerdas los *Tenchu* anteriores, éstas sucedían cuando el jugador tenía la habilidad (o la fortuna) de sorprender por la espalda o de costado a un enemigo. Entonces se iniciaba una secuencia automática que casi siempre solía acabar con una decapitación o un miembro seccionado. En la entrega **PS2** encontrarás lo mismo, pero con mayor crudeza si cabe. En el caso de **Tesshu** serás testigo de como introduce un clavo en la nuca de su víctima o le arranca, literalmente, el corazón del pecho. El **Japón** del siglo XVI no era precisamente un remanso de paz, y la única forma de ver el final del dia pasaba forzosamente por no mostrar piedad al enemigo. Es la política de los tres asesinos que protagonizan este juego, para los cuales matar a un civil es el único deshonor. Para esos casos, es preferible pasar desapercibido, recurriendo para ello a las técnicas ninja de ocultación, desde los disfraces a las bombas de humo. Verdaderos antecesores de **Solid Snake**, los tres personajes de *Tenchu* demostrarán su pericia a la hora de otear el horizonte desde los tejados y las esquinas, desenvolviéndose en el silencio más absoluto hasta llegar a su objetivo. Por fortuna, **K2** ha sido más benévola que **Acquire** y ha relajado un poco el nivel de dificultad (*Tenchu 2* era un verdadero infierno) aunque a cambio ha elevado prodigiosamente la inteligen-



LOS MIL RECURSOS DEL NINJA

La Ira Del Cielo reune los *items* y armas que se ofrecían en **PSone** y añade otros nuevos. Desde el reclamo para simular sonidos de animales hasta fuegos artificiales para despistar al enemigo...

<K2 ha creado el mejor Tenchu hasta la fecha>





Las muertes por sorpresa son tan bestias que te dejarán sin palabras. Especialmente las de Tesshu (izquierda).

Detalles



DISFRACES
Con ellos podrás pasar desapercibido a ojos de los guardias y escapar cuando la situación parezca insostenible.

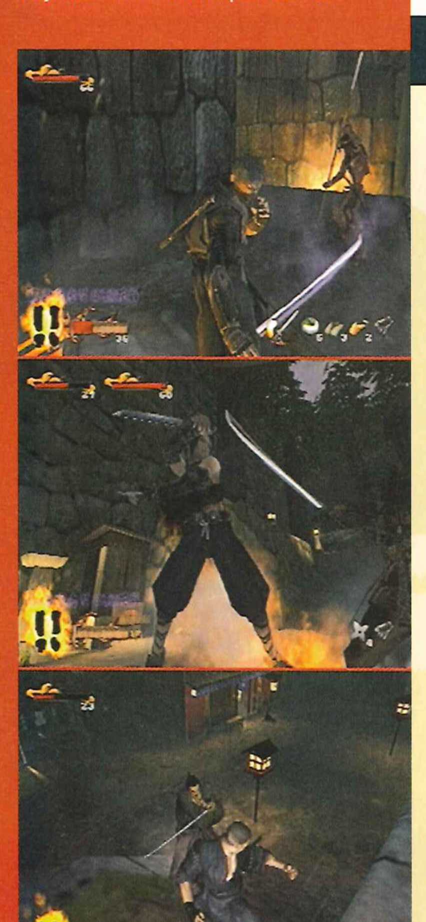


MODO COOPERATIVO
La gran novedad del ***Tenchu*** de **PS2**. Completa los cinco niveles con la ayuda de un amigo o enfréntate a él en el modo *DeathMatch*.

Una mortífera trinidad

Tres asesinos a elegir

A la pareja clásica de la saga *Tenchu*, **Rikimaru** y **Ayame**, se le une en esta ocasión un tercer personaje, **Tesshu Fujioka**, al que sólo podrás seleccionar tras finalizar el juego (o introducir el correspondiente truco). Merece la pena, ya que ver en acción al **Sr. Fujioka** es todo un espectáculo.



cia artificial de los enemigos. Los soldados, ninjas y samuráis rivales han aprendido a reconocer un intruso a muchos metros de distancia, a extender la vigilancia a los tejados y a perseguir a su presa, aunque sea trepando como gatos. Durante diez largas, casi interminables, misiones, **Rikimaru** y **Ayame** tendrán que aprender a convivir con esta nueva camada de enemigos y a hacer uso de sus nuevos poderes. Y el jugador, por supuesto, encantado de disfrutar el mayor tiempo posible de esta perfecta recreación del **Japón** feudal, a la que sólo se le puede achacar un excesivo tenebrismo en los escenarios. El juego destila tanta calidad gráfica que es una pena perderse parte del espectáculo debido a la intensa oscuridad en la que se mueven sus protagonistas. Y aunque no es exactamente un *remake*, algunos parajes y enemigos finales evocan sospechosamente a las anteriores entregas. Más que otro capítulo en la historia de *Tenchu*, ***La Ira Del Cielo*** es un impecable simulador de ninja, de mecánica algo menos sofisticada que *Hitman 2* pero terriblemente divertido de jugar y muy, muy adictivo. ▮



Como novedad, ahora es posible usar las armas de tus víctimas.

TENCHU: LA IRA DEL...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El salto gráfico respecto a los anteriores Tenchu.
[+] Las brutales muertes por sorpresa.
[+] El modo cooperativo.
[−] Entornos excesivamente tenebrosos.

GRÁFICOS: Difícil elegir algo en particular: el realismo de los rostros, el detalle y la inmensidad de los escenarios.	9.3
AUDIO: Música sospechosamente parecida a la música del primer Tenchu, pero por otro lado absolutamente sobresaliente.	9.0
JUGABILIDAD: Pese a la cantidad de acciones a ejecutar, el control es muy sencillo. La cámara juega algunas malas pasadas.	9.1
DURACIÓN: Modo Cooperativo para dos jugadores y cantidad de sorpresas ocultas (incluyendo un tercer personaje).	9.3

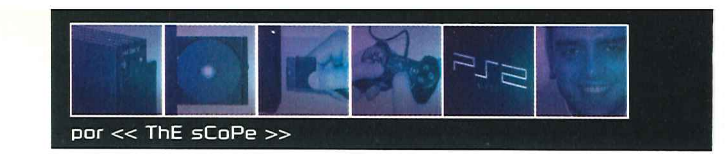
CONCLUSIÓN

Sólo hay un pero en esta fantástica tercera entrega de Tenchu: ¿Por qué no han incluido un editor de misiones como en Tenchu 2?. Por lo demás, es sencillamente extraordinario.

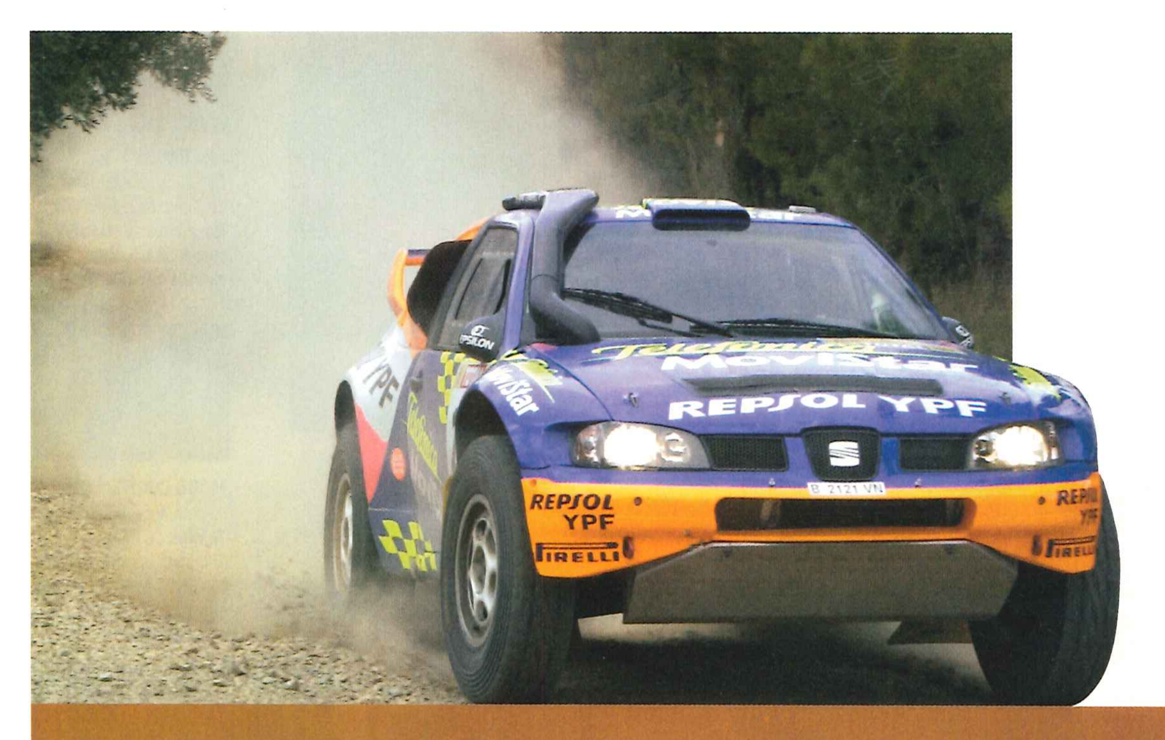
PlayStation 2
Revista Oficial - España



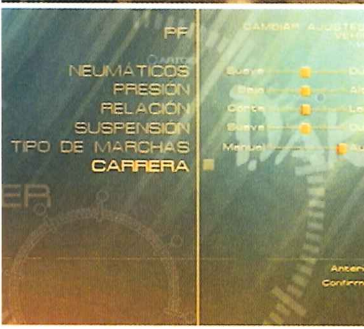
PUNTUACIÓN OFICIAL



por << ThE sCoPe >>







Podremos ajustar el vehículo en 5 apartados: neumáticos, presión, relación de cambio, tarado de suspensiones y cambio manual o automático.

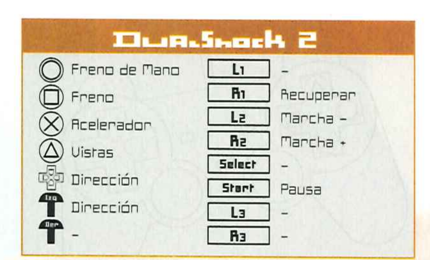
DAKAR 2

Una aventura por partida triple: coche, moto y camión



FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
- **DESARROLLADOR:** ACCLAIM ST. AUSTIN
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **MUNDOS:** 10
- **VIDAS:** 3
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 86 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59,99€



DualShock 2

○ Freno de Mano		L1	-
□ Freno		R1	Recuperar
✕ Acelerador		L2	Marcha -
△ Vistas		R2	Marcha +
Dirección		Select	-
Dirección		Start	Pausa
-		L3	-
		R3	-

El mes pasado ya os avisamos de que ***Dakar 2*** iba a ser un juego muy interesante para los amantes del «rally de los rallys» en particular, y los fanáticos de los juegos de coches en general. Su principal virtud es sin duda la posibilidad de competir manejando un coche, una moto o un camión. Al diferenciarse notablemente la forma de conducir de cada uno de ellos, prácticamente se podría considerar que ***Dakar 2*** son tres juegos en uno, con la única coincidencia de los circuitos por donde circularemos. Tras jugar con ***Dakar 2***, hay que reconocer que se aprecian diferencias significativas según elijamos un coche, una moto o un camión. Para empezar, si seleccionamos un coche como compañero de aventuras, tenemos un juego rápido, fácil de controlar, exigente y realmente divertido, que requerirá del jugador toda su pericia para llegar en los primeros puestos en los niveles de dificultad más elevados. Con un coche será un auténtico simulador de rally con todos los alicientes para mantenernos pegados al mando. Si optamos por un camión, la cosa cambia. La velocidad ya no es tan acusada, y salvo las curvas muy cerradas es difícil que nuestra mole de acero se nos salga de la línea prevista. Lo que importa más es elegir dicho trazado, ya que la carretera se empequeñece y lo importante es seguir la línea correcta para no impactar con otros vehículos que adelantemos o cualquier elemento del escenario. Es difícil que se nos descontrole, pero hay que tener cuidado con sus dimensiones. En el caso de las motos, el pilotaje será lo que más importe, ya que los movimientos se tornarán excesivamente bruscos, y a nada que nos tomemos las cosas con «alegría» acabaremos estampados contra un árbol o un rival. Conducir un camión es espectacular, llevar un coche es lo que más realismo transmite y pilotar la moto, lo que menos atrae. Esto es debido a que, aunque en



Los camiones son muy divertidos de conducir por sus acusadas inercias. Estarás a dos ruedas en numerosas ocasiones.



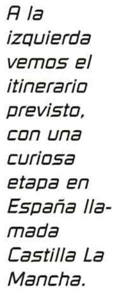
<La aventura comienza en Francia y termina en las playas de Dakar>











A la izquierda vemos el itinerario previsto, con una curiosa etapa en España llamada Castilla La Mancha.

Vehículos
Un poco de todo
En cada categoría dispondremos de varios vehículos de diferentes cualidades.















Circuitos
Doce etapas hasta Dakar
Hay de todo, desde asfalto y tierra, hasta arena, gravilla y caminos rocosos. En algunos hay que buscar la ruta.

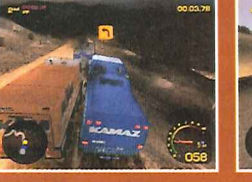














la *preview* suponíamos que iban a estar al mismo nivel, las animaciones de las motos y su dinámica no son todo lo buenas que debieran. Aunque conducir motos de este peso impide tumbadas y demás movimientos típicos de motos de circuito, lo cierto es que en pantalla el piloto parece clavado a la moto, dando la impresión que su espalda es la prolongación del propio vehículo. Algunas animaciones más y menor brusquedad le hubieran venido «de perlas», ya que el realismo que sentimos con coches y camiones aquí desaparece por completo. Respecto al juego en sí, aparte del modo principal en el que disputaremos el rally por completo y los típicos de carrera libre y contrarreloj, destaca el de dos jugadores, que permitirá competir contra un amigo con diferentes monturas cada uno. Respecto a los daños, merecen destacarse su representación física, con parachoques volando y faros rotos en cuanto tengamos algún accidente. Además, estos impactos afectarán a la gobernabilidad del coche (especialmente a la dirección), por lo que se nos obligará a ir con cierto cuidado y no a lo loco (aunque jamás se podría considerar a ***Dakar 2*** un simulador puro, porque prima mucho más el aspecto *arcade*). En el caso de las motos, si nos pegamos muchos tortazos (cosa bastante habitual), la representación física de los impactos la trasladará el piloto, que conducirá descolgado y con una pierna fuera (da bastante pena verle, la verdad). Y otra cosa que no podemos dejar pasar y felicitar a **Acclaim** es cómo han trasladado las etapas de navegación. En estos circuitos no habrá ninguna pista prefijada, y seremos nosotros con nuestro GPS (que sólo marca la dirección en la que está el *check point*), los que tengamos que buscar el trayecto idóneo para llegar a ellos. Cuidado con las dunas (se nos quedará el coche clavado) y con los arbustos (los africanos tienen la irritante manía de ocultar tremendos pedruscos en ellos). Con ***Dakar 2*** la aventura está servida.

Los motoristas están muy rígidos. No son muy reales las animaciones.



DAKAR 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder jugar con tres tipos de vehículos
[+] Los circuitos sin trazado predefinido
[−] No transmiten nada de realismo las motos.
[−] El entorno es manifiestamente mejorable.

GRÁFICOS: Aunque el diseño de los vehículos es notable [especialmente los camiones], la ambientación es claramente mejorable.	8.5
AUDIO: Este apartado está dominado por las voces del copiloto y por el sonido de motores e impactos. Más que correctos.	8.2
JUGABILIDAD: La dificultad está ajustada en los tres niveles, el control es muy bueno y los circuitos «ciegos» muy divertidos.	8.8
DURACIÓN: No es un juego demasiado largo, pero acabarlo en cada categoría multiplica por tres su duración.	8.7

CONCLUSIÓN

Variedad de ambientes y diferentes conceptos de pilotaje dependiendo del vehículo elegido, convierten a Dakar 2 en un título interesante. Además, tiene el aliciente de la aventura.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.5 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Nemesis >>

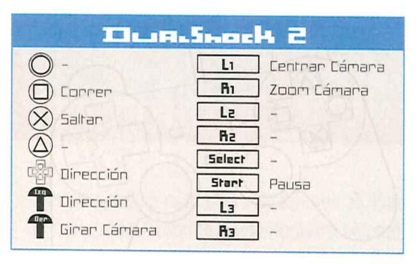
PAC-MAN WORLD 2

El Comecocos abandona su laberinto para conocer mundo



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADORA: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MUNDOS: 6
- FASES: 18
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



DualShock 2

◯	-	L1	Centrar Cámara
▢	Correr	R1	Zoom Cámara
✕	Saltar	L2	-
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Girar Cámara	L3	-
		R3	-

A pesar de que su lanzamiento estaba preparado para después del verano de 2002, múltiples retrasos han provocado que la nueva aventura 3D del popular *Comecocos* se haya hecho de rogar hasta este 2003, coincidiendo casi en el tiempo con las posteriores entregas **Xbox** y **GameCube**. La versión **PS2** fue la primera desarrollada por **Namco**, y es la secuela directa del *arcade* de plataformas 3D para **PSone** con el que la compañía japonesa quiso celebrar en 1999 los 20 años de existencia del popular *Pac-Man*. No es la primera vez que el *Comecocos* visita **PS2** (jugar con él fue una de las grandes sorpresas ocultas de *Ridge Racer V*), pero sí es su primer título de **PS2** como protagonista. A nuestro amarillento amigo le acompañan en esta aventura toda la familia **Pac** y, por supuesto, los incombustibles fantasmas **Inky**, **Pinky**, **Blinky** y **Clyde**. Estos últimos ejercerán de jefazos finales en este *arcade* de plataformas, que repite la misma mecánica y muchos movimientos de *Pac-Man World* de **PSone**. De nuevo es posible acceder a diversos laberintos en 3D como *Bonus*, aunque el plato fuerte de esta entrega **PlayStation 2** es la posibilidad de jugar a las tres recreativas clásicas del personaje (*Pac-Man*, *Ms. Pac-Man* y *Pac-Mania*) y al horrendo *puzzle Pac-Attack*, además de visitar un museo dedicado al carismático *Comecocos*. Al experimentar tanto retraso en su lanzamiento, aún albergábamos esperanzas de que **Namco** eliminara el soso *Pac-Attack* para incluir *Pac-Land*, el gran olvidado de este homenaje. Pero una vez más, el chasco ha sido mayúsculo. Acceder a estos clásicos sólo será posible recogiendo los *Tokens* (monedas) repartidos a lo largo de los 6 anchos mundos que componen este juego. Y en el colmo de la maldad más manifiesta, los programadores de **Namco** exigen nada menos que 100 para entrar en *Pac-Mania* y 180 en *Ms. Pac-Man*, lo que obliga a explorar el juego incluso después de haber superado el final. Y no será fácil, ya que la mayoría de los *Tokens* están escondidos o reposan en lugares casi inaccesibles. Como *arcade* de plataformas 3D, ***Pac-Man World 2*** supondrá una grata sorpresa para aquellos que no tuvieron la suerte de disfrutar con la entrega de **PSone**. Sus coloridos gráficos y la



Esto me suena mucho...
Como un *Bonus* extra, cada fase encierra un laberinto a la usanza del *Pac-Man* de toda la vida, aunque ahora en tres dimensiones.



Los Pooka del clásico Dig-Dug hacen un pequeño cameo en Pac-Man World 2.



A la caza del clásico

Los Tokens son la llave

Conseguir estas pequeñas monedas doradas no es tarea fácil, pero gracias a ellas podrás acceder a las tres recreativas clásicas (*Pac-Man, Ms. Pac-Man* y *Pac-Mania*), el sucedáneo de *Tetris Pac-Attack* y un museo dedicado a la mayor gloria del popular y carismático *Comecocos*.



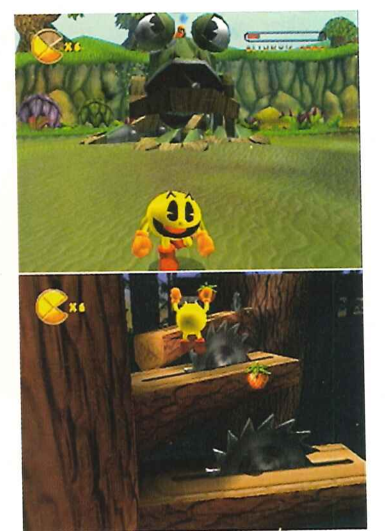
Detalles



PAC-MAN, EL AS DEL PATINAJE
En el mundo de la nieve, el *Comecocos* te deslumbrará con su habilidad para deslizarse sobre patines sobre un río helado.



UN TOQUE DE SHOOT'EM-UP
A bordo de su orondo submarino, **Pac** tendrá que hacer frente a minas, torpedos y otras trampas dispuestas por los fantasmas.



<Con este juego, Namco rinde homenaje a su personaje más querido, la bandera de la compañía>

simpática animación del personaje central, sin olvidar los entrañables efectos de sonido (basados en el *Comecocos* de 1980), componen un título a la altura del carisma y peso del icono *Pac-Man*, pero tanto retraso en su lanzamiento puede tener un papel determinante en el impacto de ***Pac-Man World 2*** entre el público. Desde aquel verano de 2002 en el que inicialmente iba a comercializarse, han aparecido otros *arcades* de plataformas superiores en gráficos y más ambiciosos en cuanto a mecánica. A pesar del indiscutible carisma de *Pac-Man*, esta producción de **Namco** no puede competir con *Ratchet & Clank* o *Sly Raccoon*, por poner sólo dos ejemplos de entre el aluvión de juegos de este género al que se ha visto sometida **PlayStation 2** estas pasadas navidades. El simplista desarrollo de ***Pac-Man World 2*** puede hacerle atractivo a ojos de los usuarios más jóvenes, pero irónicamente serán los de mayor edad quienes más disfrutarán con las recreativas clásicas, rememorando aquellas pantallas del mítico *Comecocos* cuando eran capaces de pasar con sólo 5 Pesetas. Principalmente ellos (y en particular los fanáticos del personaje) serán quienes sabrán apreciar los constantes guiños a la historia de **Namco** incluidos a lo largo de las 18 fases del juego, como la aparición de los *Pooka* del mítico *Dig-Dug* o los iconos con la apariencia de la nave de *Galaxian*. Curiosamente, a pesar del *look* hiperjaponés que ofrece el juego, ***Pac-Man World 2*** ha sido íntegramente desarrollado en **Estados Unidos**. Aunque ninguna empresa busca desarrollar un producto con poca salida comercial, es evidente que en la mente de **Namco** no estaba crear un superventas (para forrarse, ya tienen toda la saga *Tekken*), sino rendir homenaje a su personaje más querido, la bandera de su compañía. Buena prueba de ello es que ya preparan un nuevo lanzamiento, un *arcade* de tablero multijugador al estilo de *Mario Party*, pero protagonizado por **Pac** y familia, de nombre *Pac-Man Fever*.

La fases en el fondo marino recuerdan mucho a Crash Bandicoot.



PAC-MAN WORLD 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La animación de Pac-Man y los efectos de sonido.
[+] La incorporación de recreativas clásicas.
[−] Tendrás que sudar para jugar con Pac-Mania.
[−] ¿Pac-Attack en lugar de Pac-Land?

GRÁFICOS: Pese a su extrema simplicidad, los gráficos son un fiel reflejo del universo Pac-Man: colorido ante todo.	8.3
AUDIO: Tanto la música como los efectos de sonido están inspirados en la coin-op clásica. La música de Pac-Mania sigue siendo la mejor.	8.7
JUGABILIDAD: Superar algunas plataformas exige verdaderos malabarismos mientras controlas la cámara del juego.	8.4
DURACIÓN: Como aventura no es excesivamente largo, pero acceder a todas las recreativas requiere tiempo y paciencia.	8.5

CONCLUSIÓN

El retraso en su lanzamiento ha hecho coincidir a Pac-Man World 2 con otros plataformas, muy superiores en casi todos los aspectos. Es un título simpático, para mitómanos de Pac-Man.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

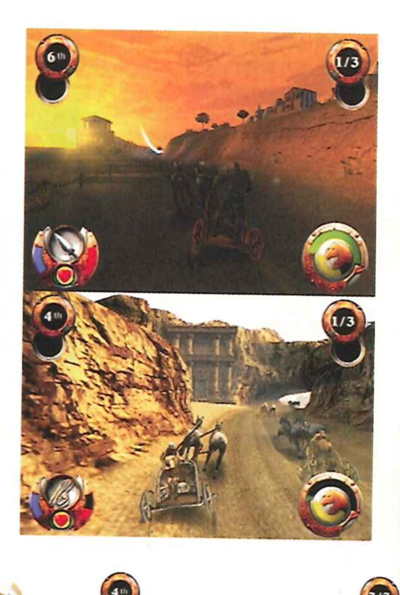
8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Nemesis >>

<Por fin podrás pilotar un genuino Dos Caballos>





La competición transcurre a lo largo de todo el Imperio Romano.



Pequeños efectos visuales, como el polvo que levantan los carros, logran ensalzar todo el conjunto gráfico.



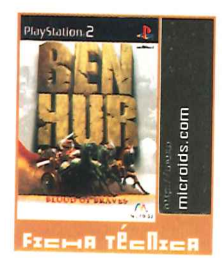
Detalles

DE ROMA A LA GALIA
Conduce tu carro por todo el ancho Imperio Romano, desde una **Pompeya** en llamas a los templos de **Gizeh** o la Acrópolis de la antigua **Grecia**.

FUSTIGA A TUS AMIGOS
Haz que se estrellen contra los árboles o lanza una terrible maldición. Lo único importante, en el modo *Versus*, es llegar el primero a la meta.

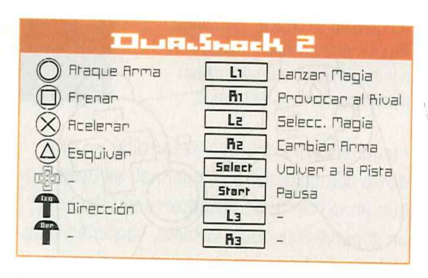
BEN HUR

Compite con los mejores aurigas del imperio romano



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** MICROIDS
- **DESARROLLADOR:** MICROIDS
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN PLAY
- **PAÍS DE ORIGEN:** FRANCIA
- **GÉNERO:** ARCADE CONDUCCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 15
- **CIRCUITOS:** 17
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 114 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** SÍ
- **PVP RECOMENDADO:** 49.95€



DualShock 2

○	Ataque Arma	L1	Lanzar Magia
□	Frenar	R1	Provocar al Rival
✕	Acelerar	L2	Selecc. Magia
△	Esquivar	R2	Cambiar Arma
Cruceta	-	Select	Volver a la Pista
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Será casualidad o la acuciante falta de originalidad que presenta el sector del videojuego desde hace tiempo, pero hacía 15 años que no veíamos un simulador de cuádrigas (aquel funesto *Coliseum* de **Amstrad**) y de golpe y porrazo coinciden dos títulos prácticamente idénticos: *Circus Maximus* y este ***Ben Hur***. A primera vista, la diferencia más evidente entre ambos es el número de personajes a bordo del carro (dos contra uno). Mientras que en *Circus Maximus* el manejo se complicaba hasta el infinito al tener que manejar tanto al auriga (piloto) como al soldado que iba con él en el carro, en ***Ben Hur*** sólo hay que preocuparse de un único personaje, aunque éste deba conducir el carro, atacar a sus rivales y lanzar magias al mismo tiempo. Los franceses **Microids** han hecho un impresionante trabajo de ambientación y documentación que los *fans* de las pelis de romanos sabrán apreciar. Tanto en los escenarios como en el origen y aspecto de los personajes. Cada uno cuenta con sus propias deidades dependiendo de su etnia (los romanos, Marte o Diana, los egipcios, **Isis** o **Seth**, etc.). Ellos te proporcionarán diversas magias para utilizar a lo largo de cada carrera, además de las javalinas, espada y látigo habituales. Eso sí, no esperes ver a **Charlton Heston** propinando latigazos al «travieso» **Mesala**. El juego no está basada en la película de 1959, ni en la novela original de **Lew Wallace**, sino que aprovecha el gancho del nombre *Ben Hur* para ofrecer una trepidante simulación de carreras de carros a lo largo del Imperio Romano, desde los bosques de la **Galia** a **Pompeya** o la orilla del **Nilo**. Hay infinidad de *arcades* de conducción para **PS2** más brillantes en el aspecto técnico, pero pocos tan originales. La fiebre por el *Peplum* (cine de romanos) acaba de comenzar. En breve, tendremos el primer simulador de gladiador: *Gladius*, de **LucasArts**. ▮

BEN HUR

LO MEJOR Y LO PEOR

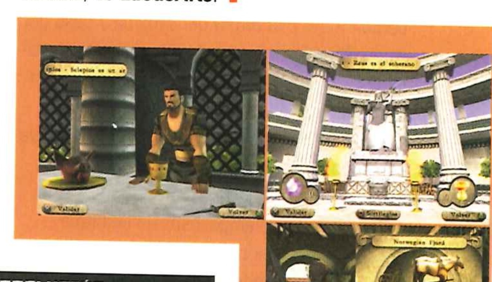
[+] Buen trabajo de ambientación.
[+] Buenos efectos gráficos, como el polvo del camino.
[−] La animación de los caballos podría ser mejor.
[−] La dificultad es demasiado elevada.

GRÁFICOS: Escenarios grandiosos, como el Coliseo de Roma, y algunos efectos gráficos bastante reseñables. Animación mejorable.	8.0
AUDIO: La banda sonora pretende emular el espíritu épico de las películas de Roma, algo que cumple sólo a medias.	7.4
JUGABILIDAD: La mecánica de azotar a los caballos podrá ser muy realista, pero acabará desquiciándote.	7.0
DURACIÓN: El modo Ascensión proporciona horas y horas de juego continuo mientras adquieres mejores caballos.	8.1

CONCLUSIÓN

Destinado a los fans del Peplum, o a los que adoren las rarezas. Ben Hur no puede (ni tampoco busca) competir con el resto de arcades de conducción para PS2. Es una mera curiosidad.



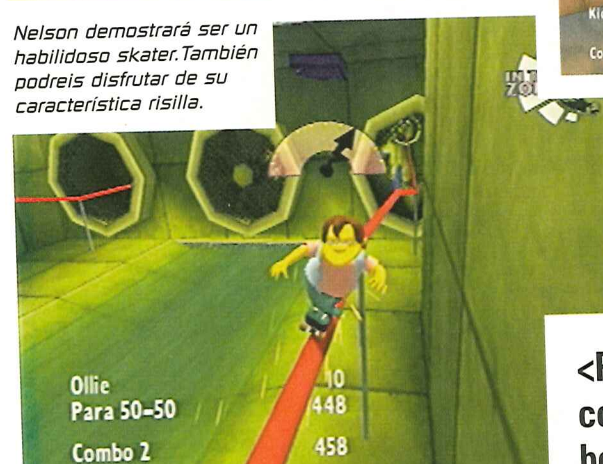


ENCOMIÉNDATE A LOS DIOSES... TE HARÁ FALTA
En el modo Ascensión elegirás personaje entre 15 posibilidades (desde los fundadores de **Roma**, **Rómulo** y **Remo**, al mismísimo **Aquiles**), y tras encomendarte a un Dios, comenzará tu carrera hacia la gloria...





Nelson demostrará ser un habilidoso skater. También podreis disfrutar de su característica risilla.



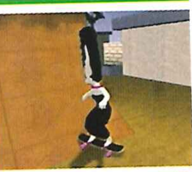





Pese a su exceso de peso, el jefe Wiggum es el rey de los grind.




Detalles





TRAJES
Cada uno de los nueve personajes seleccionables cuenta con un traje extra. Podrás ver al jefe de policia **Wiggum** vestido como **Anibal Lecter** o a **Marge** disfrazada de la novia de **Frankenstein**.

<Podrás visitar los más lugares más conocidos de Springfield a bordo de tu tabla de skate>

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Bart le hace la competencia a Tony Hawk



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: THE CODE MONKEYS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 9
- ESCENARIOS: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELL-INGLÉS.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 340 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

O al menos lo intenta. Porque a diferencia del anterior videojuego de **Los Simpson**, *Road Rage* (una copia de *Crazy Taxi* que llegó a superar al original), ***The Simpsons Skateboarding*** no roza ni por asomo la calidad de la saga de simuladores protagoniza por **Tony Hawk**. Y eso que la mecánica y el sistema de control son prácticamente los mismos. La idea era bastante prometedora: ofrecer 10 escenarios repletos de misiones, todos ellos basados en conocidos escenarios de la serie de televisión. El centro de **Springfield**, la escuela, la mansión del señor Burns o los estudios de TV KrustyLu son algunos de los parajes que podrás surcar a bordo de la tabla de *skate*. Incluso la Garganta de **Springfield**, el cañón que Homer intentó sobrevolar en uno de los episodios más hilarantes de la serie, está presente en el juego. Además de los cuatro miembros de la familia **Simpson** (Homer, Marge, Bart y Lisa), hay otros cinco conocidos personajes a desbloquear: el jefe de policía Wiggum, Krusty, el profesor Frink, Nelson y Otto, el conductor del autocar. Al igual que sucedía con *Road Rage*, lo mejor de ***The Simpsons Skateboarding*** son sus delirantes pruebas. El jugador se lo pasa en grande descabezando la estatua de Jebediah Springfield como descubriendo, por orden de Skinner, a los alumnos que están haciendo «peyas». El problema es que estas buenas ideas no se han visto refrendadas por gráficos de mayor calidad y un mejor sistema de control. En ambos puntos, *Tony Hawk* (en **PS2** y en **PSone**) sigue siendo el indiscutible número uno.

SPRINGFIELD
Podrás visitar hasta diez localizaciones diferentes de la ciudad, desde la central nuclear a la mansión de **Burns**, sin olvidar el campo de minigolf, el centro comercial o la Garganta de **Springfield**. Cada uno de estos lugares contiene 5 retos a completar y multitud de objetos ocultos.

THE SIMPSONS SKATEB.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Las divertidas misiones que propone.
- [+] Ofrece los lugares más conocidos de Springfield.
- [−] Los gráficos excesivamente simples.
- [−] Ni roza la calidad visual ni el control de Tony Hawk.

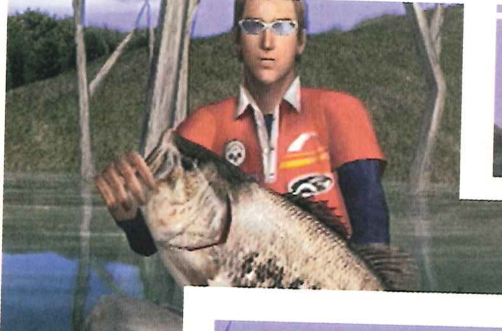
GRÁFICOS: Buen modelado de algunos personajes [Bart] frente a otros realmente horribles [Krusty]. Pobre motor gráfico.	7.0
AUDIO: Voces en inglés a cargo de los actores originales de la serie. Irritante versión SKA de la cabecera original.	6.8
JUGABILIDAD: En contraste con sus divertidas misiones, el sistema de control y la cámara de juego hacen aguas por todos lados.	7.2
DURACIÓN: La consecución de todos los escenarios y los nuevos personajes compensan todos los defectos del juego.	7.9

CONCLUSIÓN
Esperábamos mucho de este juego [sobre todo tras Road Rage] y al final ha resultado ser un mediocre clon de Tony Hawk en el que lo único positivo son sus divertidas misiones.




por << De Lúcar >>









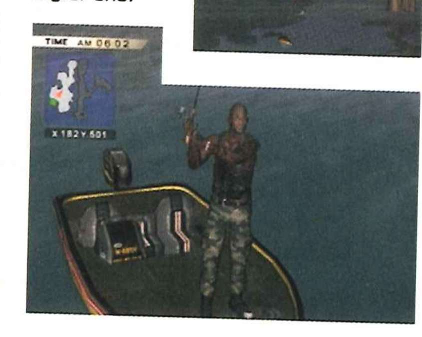


Arriba a la izquierda, podéis apreciar el formidable aspecto de algunas piezas. Por desgracia, pasará mucho tiempo hasta lograr una.

Dos formas de usar la lancha: una rápida y otra lenta. El ruido es la pega.







Detalles



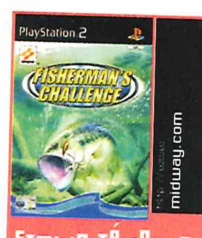
ANZUELOS
La gran mayoría nos darán resultados óptimos, aunque hay algunos que parecen más tentadores a los peces. Haz pruebas.



NUEVO SISTEMA
Otro aspecto innovador es que tendremos que usar el botón R3 del *pad*, girándolo, para recuperar el hilo. En otros juegos era algo mucho más automático y mecánico.

FISHERMAN'S CHALLENGE

Novedoso pero con unas dimensiones pequeñas



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCEO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- LAGOS: 5
- ESPECIES: 7
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 287 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Aunque hace unos años habría sido casi imposible de creer, los juegos de pesca terminaron por llegar hasta estas latitudes y ya son unos cuantos los títulos que salpican los catálogos de diferentes consolas. Nunca hemos tenido una cifra de las ventas de este minoritario género pero, como siguen apareciendo, suponemos que no deben ser del todo malas. Sea como sea, lo cierto es que **Konami** nos presenta ahora este *Fisherman's Challenge* para **PS2**, un juego con detalles interesantes y novedades suficientes como para tentar a los aficionados al género. **Konami** siempre ha apostado por unos juegos con un estilo marcadamente *arcade*, pero en esta ocasión no se han pasado demasiado y el resultado se acerca a la línea de los simuladores. No hablamos del tratamiento gráfico ni del grado de acción en la captura del pez, nos referimos al tiempo transcurrido entre que pique un pez y el siguiente. En *Fisherman's Challenge* los peces no están en todas partes y tampoco están deseando saltar a la barca. Aquí, como en la realidad, hay que buscarlos y trabajar la captura desde el momento de captar la atención del pez, hasta el instante de ponerle la mano encima. Por decirlo de alguna manera, se ha pretendido resaltar aspectos hasta ahora desconocidos por lo habituales del género. Sólo el hecho de haber incluido una ventana que nos muestra lo que ve el pez (incluso con iconos de las sensaciones que despierta el anzuelo en él) o un nuevo sistema (con una barra similar a la de los tiros libres en los juegos de *basket*) a la hora de atrapar a mano la pieza, suponen una nueva perspectiva de este deporte. Como en todo juego de este estilo, la paciencia y destreza es lo habitual, pero *Fisherman's Challenge* puede considerarse como una verdadera tentación para los aficionados al género. Quizá sea menos espectacular que otros títulos, pero no hay ningún aspecto en él que no esté cuidado al detalle. Es realista, innovador y con algunos matices muy sorprendentes.

<Las innovaciones incluidas son tan interesantes que seguro que las volveremos a ver en el futuro>

NOVEDADES
En la pantalla de la izquierda, podéis ver la ventanita que indica la visión del pez. En la de la derecha, el momento de atrapar a mano el pez y la nueva barra ideada para este lance. Todo un acierto.

FISHERMAN'S CHALL.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Las innovaciones son realmente acertadas.
- [+] Las batallas con los peces son divertidas.
- [–] El tiempo entre captura y captura es largo.
- [–] La dificultad de los torneos es bastante elevada.

GRÁFICOS: Al principio nos pareció algo sencillote, pero hay detalles sorprendentes. El agua es de lo mejor que hemos visto.	8.8
AUDIO: La BSO a base de guitarra cañera resulta un poco excesiva pero durante la pesca reina la paz y se aprecian los FXs.	8.2
JUGABILIDAD: Mecánica de arcade y ritmo de simulador. La dificultad está bien, pero puede parecer alta por lo poco que pican.	8.6
DURACIÓN: Hay un montón de torneos pero sólo cinco lagos y sus dimensiones reducidas en comparación con la de otros títulos	7.5

CONCLUSIÓN
Para ser una conversión de recreativa, le falta ritmo. No sabemos si en el paso a consola han decidido pasarse un poco al estilo de los simuladores de pesca. Bueno pero sin exagerar.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



Minijuegos

Los minijuegos recuerdan a los incluidos en Virtua Tennis

El programa incluye una amplia gama de minijuegos divididos en tres grupos. Por un lado aquellos en los que sólo hay que preocuparse de golpear objetos, por otro en los que además es necesario tener en cuenta el orden en el que se impacta, y un tercer bloque en el que participan varios jugadores simultáneamente.





Se incrementa de ocho a once el número de jugadores incluidos, siendo todos ellos ficticios. El representante español ha sido bautizado como Pérez.





<El sistema de control hace que cualquier error suponga mandar la bola fuera de la pista>

HARD HITTER 2

El programa de Midas apuesta por la simulación

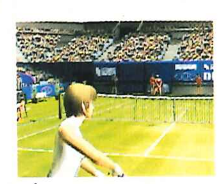
Detalles



TEST
Para determinar el tipo de juego de cada tenista, la anterior entrega incluía un *test* de respuesta múltiple. En esta versión ha sido sustituido por una serie de pruebas.



PRÁCTICA
Este modo incluye los consejos de un entrenador que nos muestra los secretos para realizar los diferentes tipos de golpes.



CÁMARAS
Se incluyen cuatro cámaras diferentes que pueden cambiarse, sin necesidad de parar el juego, mediante el *pad* direccional.



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDAS
- DESARROLLADOR: MAGICAL
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COMPETICIONES: 4
- TENISTAS: FICTICIOS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 125 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€

El juego que nos ocupa es la segunda parte de *Centre Court: Hard Hitter*, uno de los múltiples programas que el año pasado se dedicaron al tenis. Cuando la primera parte llegó al mercado, el objetivo fue abrirse un hueco entre títulos eminentemente *arcades* como *Smash Court* o *Roland Garros*. Ahora, tras perder la denominación de *Centre Court*, los programadores han optado por apostar definitivamente por la simulación. Así, el sistema de control se basa en el *pad* direccional derecho que sirve tanto para mover a los jugadores como para determinar la dirección de la bola. Este aspecto ya se ha utilizado en otros títulos de tenis, pero en ***Hard Hitter 2*** tiene la peculiaridad de una extremada sensibilidad que hace que el mínimo fallo mande la pelota fuera de la pista. El resto de los controles se efectúa con los cuatro botones frontales, con los que se define el tipo de golpe ejecutado. Como indicador, se añade una barra de energía cuya mayor o menor carga depende del tiempo de pulsación antes de impactar sobre la pelota. Con estas premisas el número de errores no forzados se duplica con respecto a lo que es habitual en este tipo de programas, haciendo que, hasta que no se alcance un nivel mínimo, el juego sea muy complicado e incluso desesperante. Con respecto a la anterior versión, siguen echándose en falta las licencias oficiales, lo que hace que todos los personajes sean ficticios. Este aspecto es uno de los puntos débiles en un género en el que casi la totalidad de los títulos cuenta con alguna de las estrellas del panorama tenístico. De todas formas, aumenta el número de jugadores predefinidos, de ocho a catorce, y se mantiene el Editor. Gráficamente destacan las repeticiones, posiblemente las mejores dentro de su género. Sin embargo, los movimientos no son demasiado rápidos, aunque se han mejorado los errores de sincronización que se producían en el programa original. ▮

REPETICIONES
Las repeticiones, sólo disponibles de forma automática, muestran secuencias desde todo tipo de perspectivas. El detalle, la duración y la variedad, hacen que sean las mejores dentro de los programas dedicados al tenis.

HARD HITTER 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La calidad y variedad de las repeticiones.
- [+] Los minijuegos son entretenidos.
- [−] Los movimientos son demasiado lentos.
- [−] La ausencia de licencias oficiales.

GRÁFICOS: Lo mejor son las repeticiones, en las que destaca la variedad de planos con las que se ofrece cada una de las jugadas.	8.8
AUDIO: La música, aunque no cesa durante los partidos, no aporta nada al juego. En el sonido tan sólo mencionar el juez de silla.	7.4
JUGABILIDAD: La extremada sensibilidad del pad direccional hace que el control sea muy complicado.	7.7
DURACIÓN: Incluye un modo, World Tour, con múltiples torneos. La dificultad hace que completarlo sea complicado.	8.8

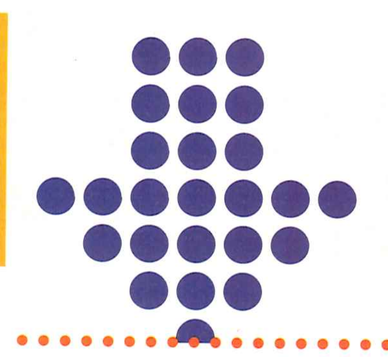
CONCLUSIÓN

El sistema de control es una apuesta de Midas por la simulación. Sin embargo, los líderes en el mercado dedicados al deporte de la raqueta se caracterizan por la jugabilidad.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



VOTA LOS M



Durante el 2002 hemos sido testigos del nacimiento de auténticas joyas para PlayStation 2. Un año más ponemos en vuestras manos la responsabilidad de premiar a los mejores títulos del año pasado

CATEGORÍAS

01) MEJOR JUEGO DEL AÑO

De entre todas las novedades que han pasado por tus manos, seguro que hay un título que te ha hecho vibrar como ningún otro. Déjate guiar por el corazón y no dudes en premiar al que ha sido el juego de tus sueños con el máximo galardón.

02) MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Dentro de este género han aparecido títulos importantes a lo largo del año. Simulación, *arcade*, preciosismo en los gráficos, cada título ha aportado su granito de arena para satisfacer al usuario, pero sólo tú decidirás cuál merece ser el ganador.

03) MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

En esta categoría se dan cita todos los juegos de aventura y *RPG*. Si has vivido una historia fascinante sumergiéndote en maravillosos mundos de fantasía o has disfrutado resolviendo *puzzles*, vota por ese título que te ha dejado tan buen sabor de boca.

04) MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

Para esta edición hay varios candidatos a alzarse con la victoria dentro de uno de los géneros con más solera. ¿Qué juego ha puesto al límite tus habilidades, realizando saltos imposibles o en titánicas luchas contra los jefes finales? Esperamos tu respuesta.

05) MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Un género que podría contar con infinitas nominaciones: deportes de invierno, *hockey*, ciclismo, baloncesto y, por supuesto, el deporte rey por excelencia, el fútbol. Y uno de los que más te han hecho disfrutar en compañía de tus amigos durante largas horas.

06) MEJOR JUEGO ACCIÓN/SHOOT'EM-UP

Entramos en la categoría donde el jugador apenas tiene tiempo para pensar, librándose de sus enemigos con un completo arsenal, ya sea apretando el gatillo o a espadazo limpio. ¿Qué título ha puesto tu capacidad al límite sin que pudieras soltar el mando?

07) MEJOR JUEGO DE LUCHA

Un género que no podía faltar y al que se han sumado magníficos juegos durante esta temporada. Los amantes de los *beat'em-up* han tenido la oportunidad de medir sus fuerzas en el *ring* y te toca a ti decidir cuál de ellos se alzará con la victoria.

08) PREMIO DE LA REDACCIÓN

Como el año pasado, la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** tiene un premio especial reservado para el título que más impacto ha causado entre sus redactores. El juego que nos ha hecho perder horas de sueño y nos ha sorprendido más.

EJORES DE 2002

PlayStation®2 Revista Oficial - España



¿QUIERES CONSEGUIRLOS?

PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL quiere agradecer tu colaboración sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre todos los lectores que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2002** para **PlayStation 2**. Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en una esquina del sobre «**Los Mejores de 2002**» Recuerda que para resultar ganador no es necesario que las votaciones personales coincidan con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.

Votación «Los Mejores de 2002»

Escribe el nombre del juego que tú quieras

01 MEJOR juego del Año

Escribe el nombre del juego que tú quieras

02 MEJOR juego de Conducción

Escribe el nombre del juego que tú quieras

03 MEJOR juego de Aventura/RPG

Escribe el nombre del juego que tú quieras

04 MEJOR juego de Plataformas

Escribe el nombre del juego que tú quieras

05 MEJOR juego Deportivo

Escribe el nombre del juego que tú quieras

06 MEJOR juego Acción/Shoot'em-up

Escribe el nombre del juego que tú quieras

07 MEJOR juego de Lucha

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ❑

DATOS PERSONALES

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código Postal ....

Antes incluso del Episodio I, la historia de Star Wars presenta capítulos tan interesantes como este, en el que Jango deberá cumplir una arriesgada misión.

STAR WARS BOUNTY HUNTER

CAPÍTULO 1: MEEKO, VIVO O MUERTO.

Arena

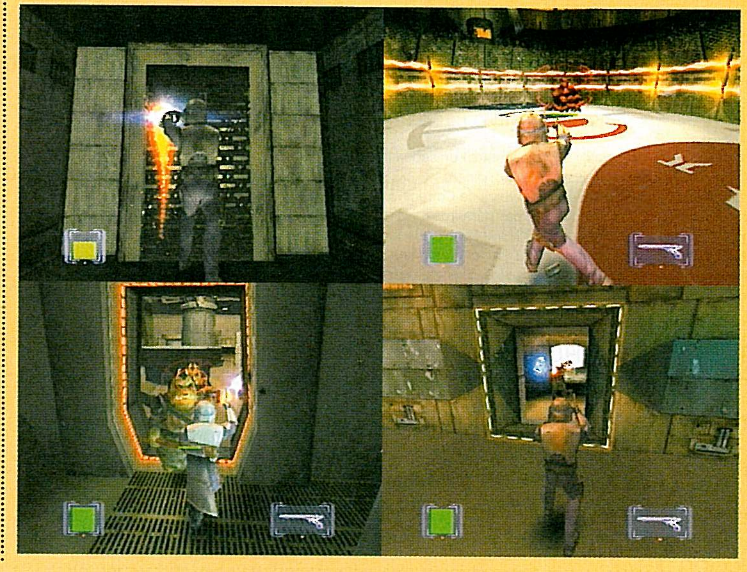
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos.
Recompensas: 5

Al comenzar el nivel, **Jango** se encuentra atrapado en un recinto rodeado por barreras de energía. Para eliminar al **Borhek** dispárale y esquiva sus embestidas para que se precipite contra esas barreras. Cuando acabes con él se abrirá un pasaje. Usa el soplete, sube al ascensor y pulsa el interruptor. Vuelve a la arena y déjate caer por el agujero. Avanza y dirígete al pequeño pasadizo por el que tendrás que ir agachado. Usa de nuevo el soplete para cortar la verja. Esta parte es una especie de Tutorial, simplemente sigue las instrucciones para continuar. Llegarás a un pasillo con varias salas a los lados. En los vestuarios hallarás enemigos y objetos útiles. Sube al ascensor hasta el *checkpoint*. Cuando llegues a una puerta cerrada con una barrera de energía, dispara al barril para hacerla saltar por los aires. Sube por la plataforma que está sobre la puerta de entrada. Llegarás a una sala con dos animales en una jaula. Acaba con ellos y luego baja. Introdúcete por el conducto de ventilación de la siguiente habitación. En la galería de tiro, acaba con los enemigos y localiza un barril en una plataforma elevada. Dispara y se abrirá la puerta superior. Sube y salta hasta el siguiente saliente. En la nueva zona tendrás que esperar a que aparezca el cuidador de la bestia enjaulada y luego introducirte por donde él ha entrado. Avanza hasta el final de la fase.

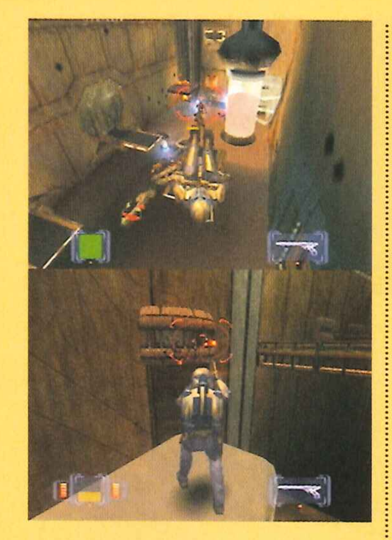
Mercader remando

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos.
Recompensas: 10

Sigue a tu acompañante hasta que llegues a la guarida donde se reúnen los delincuentes. Cuando acabes con ellos, entra en la sala y sube por el ascensor roto. Utiliza el soplete en la verja. Avanza por el pasaje hasta la siguiente zona. Utiliza el panel para abrir la siguiente puerta. Sigue avanzando por la zona. Ten cuidado porque no dejarán de aparecer enemigos. Introdúcete por la tubería y deslízate. Cuando caigas llegarás a otra parte de las calles. El ascensor no funciona, así que tendrás que escalar por la caja. Sigue avanzando de plataforma en plataforma teniendo cuidado con los enemigos que disparan desde lejos. Sigue por la única puerta abierta. En la siguiente zona la puerta de salida no funciona. Deberás utilizar el soplete y seguir por el túnel. Al final tendrá lugar una escena y, acto seguido, contarás con la mochila propulsora característica de **Jango**. También podrás utilizar el lanzallamas. Así pues, ahora tendrás acceso a plataformas mucho más elevadas. En este momento dará comienzo una persecución entre el protagonista y su objetivo, **Meeko**, que va montado en un *speeder*. Para localizarle, vuela hasta la zona de las dos torres y sube a la plataforma más elevada que hay sobre ellas. **Meeko** emprenderá la huida. Síguele por las plataformas hasta llegar a una zona con tuberías. Sube a la que está pegada a la pared y avanza por ella. Baja y continúa la persecución. Llegarás al comienzo de la fase. Derriba la verja con el soplete y asciende siguiendo la tubería. Después, déjate caer. Verás una abertura al final. Utiliza el propulsor para atravesarlo y llegarás a un nuevo descenso. Otra vez un agujero y por fin el último descen-



por << Dani3po >>



so. Al final del mismo deberás cruzar un gran abismo. **Meeko** se estrellará. Ahora entra por la puerta con llamas para acabar esta fase.

Base embarque

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.

Recompensas: 10

La cinta transportadora que aparece en la secuencia de introducción es tu primer destino. Para llegar a ella tendrás que saltar sobre los *búnker* desde los que se te dispara. Cuando llegues, sigue la cinta hasta el final. Para continuar avanzando, tendrás que disparar al barril explosivo cuando pase cerca del campo de fuerza. Llegarás a una gran sala con muchos enemigos y cintas transportadoras. Para abandonar esta zona tienes que emplear la misma estrategia que antes: hacer saltar por los aires la barrera de fuerza con un barril explosivo. En la siguiente zona, cruza por las cintas hasta que veas que uno de los mecanismos que te impiden disparar a los barriles no está funcionando. Aprovéchalo para abrir el campo de fuerza. Avanza y en la sala que sigue deberás llegar saltando a la cinta más elevada, desde la cual podrás continuar avanzando. Llegarás a un área abierta con una gran nave. Tendrás que destruir los cañones que te disparan. Cuando lo hayas hecho la nave caerá. **Meeko** saldrá de ella y por fin podrás atraparle.

CAPÍTULO 2: BAJOS FONDOS, ALTOS VUELOS

Dto. Entretenimiento

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.

Recompensas: 15

Avanza atravesando las puertas que te encuentres y bajando las rampas. Al final encontrarás un rifle. Sal a la plaza principal y rodéala por completo hasta que llegues al final. Vuelve sobre tus pasos hacia el lugar por el cual entraste en la zona. Verás una puerta al lado de una señal naranja. Atraviésala y sube. Sigue por el puente. El segundo puente que atravieses te llevará a una torre circular. Para continuar deberás descender esa torre. Hay dos maneras: una puerta verde que conduce a una sucesión de rampas o una escalera de espiral en el centro de la estructura. Cuando estés abajo localiza el almacén. Una vez dentro tendrás que tirar abajo una verja con el soplete para avanzar. Después sube por las rampas. Llegarás a una zona de callejones. Con ayuda del propulsor encarámate al balcón y después al siguiente edificio. Desciende por las rampas y sigue avanzando hasta entrar en el bar. Coge el ascensor y captura a **Jervis** vivo.

<La mochila propulsora es la mejor aliada de Jango. Con ella podrá alcanzar plataformas elevadas, salvar grandes distancias y aterrizar sin peligro>

Distrito Industrial

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.

Recompensas: 5

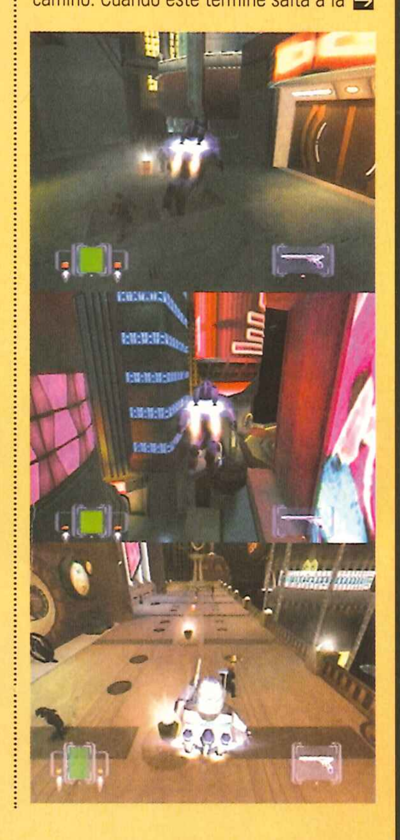
Avanza hasta que veas una escalera. Sube por ella y luego continúa por los dos pasajes. Llegarás a un interruptor. Actívalo para que se abra una puerta a nivel de suelo. Entra por ella y alcanza el pasaje superior. Presiona el botón para que descienda la carga. Avanza por los contenedores. Verás otro interruptor que tienes que activar para que comiencen a moverse. Salta de uno a otro hasta llegar al otro lado. Ve por cualquiera de las tres tuberías. Entre la tubería del centro y la de la derecha verás la escalera por la que tienes que ascender. Cuando llegues a la siguiente zona escala o utiliza el propulsor para llegar a la parte superior. En una pequeña habitación encontrarás la puerta por la que seguir adelante. Sigue por el pasillo. Llegarás a la sala de la congelación en carbono. Alcanza las plataformas que rodean la zona. Al final te espera el enfrentamiento contra **Montross**. No es muy complicado; simplemente tenle en el punto de mira, dispara continuamente y esquiva sus disparos.

Ciudad Superior

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas.

Recompensas: 5

Tu primer objetivo es llegar, desde el edificio en el que te encuentras, al otro que queda a tu izquierda. Para lograrlo, deslízate por la rampa y haz uso de tu propulsor para alcanzarlo. Sigue por el balcón y asciende por la escalera de caracol. Llegarás a otro balcón. Cruza al otro lado. Sube por las escaleras. Avanza por los pasillos hasta llegar a una pequeña habitación. Alcanza el balcón superior y continúa hasta el final. Déjate caer allí. Tendrás que hacer uso de tus granadas para volar el obstáculo que aparece. Llegarás a otra habitación. Usa el soplete para echar abajo la verja y poder avanzar. Utiliza el propulsor para ascender hasta llegar a la apertura, descansando en los soportes que encuentres. Sal por la puerta negra. Rodea la torre y verás una rampa. Sube por ella y avanza por la plataforma. Ahora deberás utilizar los vehículos voladores para poder seguir avanzando con tu propulsor. Al final de tanto *speeder* y plataforma verás una puerta. Entra por ella. En la siguiente zona aparecerán enemigos sin parar. Deberás saltar con ayuda del *Jet Pack* en las plataformas que flotan en esta área. Cuando llegues arriba sigue avanzando a través de la puerta. Verás un túnel que avanza por encima de ti. Utiliza el propulsor para llegar a él y sigue adelante. Sube a la plataforma al final del túnel. Sube por las escaleras que encontrarás. Avanza con cuidado por el estrecho camino. Cuando éste termine salta a la ➔







derecha. Ahora salta de poste en poste hasta llegar a la habitación del senador. A continuación deberás destruir un gran vehículo de la policía que te atacará. Céntrate en sus torretas. Usa también las granadas para acabar con los muchos enemigos que aparecerán.

CAPÍTULO 3: EL ASTEROIDE PRISIÓN

Entrar a la fuerza

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.
Recompensas: 5
Sal del cañón en el que te encuentras. Deberás entrar en la estación de paso, que se encuentra fuertemente protegida. Una vez dentro vuela hasta llegar al interruptor que abre las puertas principales. Sal y utiliza las plataformas de piedra alrededor del cañón para avanzar. La siguiente zona está llena de enemigos. Tu destino es el primer saliente desde abajo. Entra por la puerta y sube por la rampa. Llegarás al interior de un túnel. Sube por las escaleras hasta la plataforma. Una vez allí, sigue por el puente hacia el punto de observación. Vuela hasta la plataforma cerca de las ventanas y usa el soplete en la verja. Activa la puerta en el pasillo. Sube por las rampas y pulsa el interruptor de la sala de control. Vuelve y usa el ascensor para bajar. En la siguiente habitación ve al pasaje superior y entra por una de las dos puertas verdes. Pulsa el siguiente interruptor. Entra por la puerta que se ha abierto en el nivel inferior. Presiona el interruptor para abrir la siguiente puerta. Llegarás a un almacén. Para continuar, entra por la puerta con las luces verdes. Llegarás a una sala de control. Pulsa de nuevo un interruptor para que se abra la puerta. Otro almacén y otro botón que debes pulsar para abrirte camino, esta vez cerca de un montón de cajas. Después llegarás a un pasillo con un ascensor al final. Cuando se pare, sal del mismo. Usa el soplete para avanzar hasta el pasillo. Sigue por la puerta del final. Usa de nuevo el soplete para acceder a otra sala de control. Pulsa el botón para que se abra la puerta. Avanza por ella y tira abajo la verja. Llegarás al área de las celdas. Tu siguiente objetivo es llegar al otro lado de la zona, al punto más bajo. Allí se encuentra la celda de **Fust**.

El Estallido

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.
Recompensas: 10
Sal de donde te encuentras, pero ten cuidado con la torreta que te dispara. Vuela



hasta el segundo nivel. Entra por una de las puertas y presiona el interruptor. La puerta inferior se abrirá. Entra por ella. Avanza por el pasillo. Entra en la habitación de la izquierda y sal por la puerta con las luces verdes de la parte superior. Avanza por los pasillos hasta llegar a un *hall*. La puerta de salida se abrirá pasado un tiempo, es la grande de metal del piso inferior. Sigue avanzando por los pasillos hasta la puerta de la derecha. Te encontrarás en una sección de celdas. Avanza hasta el final y verás una escalera por la que llegarás al segundo nivel de esta zona. Haz lo mismo aquí para llegar al tercer nivel, y abandona la zona por la puerta. Sigue por el pasillo. En la siguiente habitación tendrás que salvar un gran abismo. Otro pasillo y una nueva sala. La salida se encuentra en la parte de la derecha en el piso inferior. Tras otra sección de celdas sin pérdida posible, verás una puerta con luces verdes. Entra por ella. Llegarás a una sala con tres puentes. Tienes que llegar al más alejado desde el que te encuentras ahora. La salida se halla a la izquierda. Saldrás al exterior. Comienza a ascender hasta que llegues a una zona abierta. Sigue avanzando por el agujero que han hecho los presos con la

<Cuando te veas rodeado de enemigos, lo mejor es usar el lanzallamas. Aunque no puedas moverte mientras lo usas, puedes dirigirlo a tu antojo>

máquina. Déjate caer hasta el ascensor. Pulsa el interruptor para ascender. Sal por las puertas. Ahora deberás acabar con todos los guardas de la parte inferior.

La Huida

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.
Recompensas: 5
Primero acaba con los tres droides de seguridad. Avanza y gira a la izquierda. Activa el botón del ascensor y sube. Sigue por el pasillo hasta la siguiente habitación. Estás en la sala del generador principal. Se trata de una sala con cuatro salidas distribuidas en alturas diferentes. Tres de ellas llevan a los tres reactores; la cuarta es la que tienes que utilizar para abandonar la zona. Tienes que empezar por la que está más abajo y luego ir subiendo, ya que sólo una estará abierta cada vez. Tras esa primera puerta deberás tirar abajo el panel en la sala del reactor y disparar a los circuitos que se ocultan detrás. En el segundo reactor tienes que hacer lo mismo, así como en el tercero. Cuando los tres estén inactivos, entra por la última puerta. Te esperan una serie de corredores llenos de enemigos. El lanzallamas es el arma más útil para acabar con ellos. Alcanza el ascensor que desciende hasta el hangar. Cuando llegues a esa zona te espera un enfrentamiento contra un droide de seguridad, armado con láser y lanzamisiles. Cuando acabes con él dará por concluida la misión.

CAPÍTULO 4: UNA ASOCIACIÓN TENSA

Expedición selvática

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles, rifle de francotirador.
Avanza hacia el final del claro. Te encontrarás con el primer **Nexu** de la fase. Utiliza los dardos contra él. Entra en su madriguera. Sigue por el barranco. Encontrarás otro **Nexu**. Haz lo mismo que con el anterior y continúa. En la siguiente zona, presidida por la torre de vigilancia, encontrarás otro. Cuando hayas acabado con él dirígete al pantano cercano. Aquí encontrarás otra madriguera con su correspondiente habitante. Abandona la zona por la puerta con la cara sobre ella. Llegarás a un área compuesta por las copas de los árboles. Sube a la torre de vigilancia y desde allí vuela a la plataforma más próxima. Sigue subiendo por los árboles hasta llegar al edificio. Dentro de él hallarás el interruptor que abre la puerta de salida. Avanza saltando por las rocas y las plataformas de los árboles. Llegarás a una zona cerrada. Sube por la escalera y continúa por el puente. Entra en el edificio y déjate caer por el agujero que encuentres. Llegarás a la segunda parte de la fase. Tienes que llegar a la zona que se encuentra enfrente de ti. En la sala de la torreta, pulsa el interruptor para seguir avanzando. Te encontrarás en una ciudad subterránea. Entra en el edificio y sube hasta la segunda planta. Pulsa el interruptor para que descienda un ascensor en el exterior. Sube a él y asciende. Llegarás a la parte principal de la ciudad, llena de enemigos. Ábrete camino hasta el final, donde encontrarás una escalera. Sube por ella y utiliza el soplete en las verjas. Pulsa el interruptor y avanza por la puerta. Llegarás a otra zona de la ciudad. Para poder avanzar entra en el edificio y pulsa el interruptor para encontrar un medio de transporte. Sube a él. Después tendrás un enfrentamiento en el que deberás poner a prueba tu pericia como francotirador, acabando con todos los enemigos que se pongan a tiro.

Comp. Sebolto

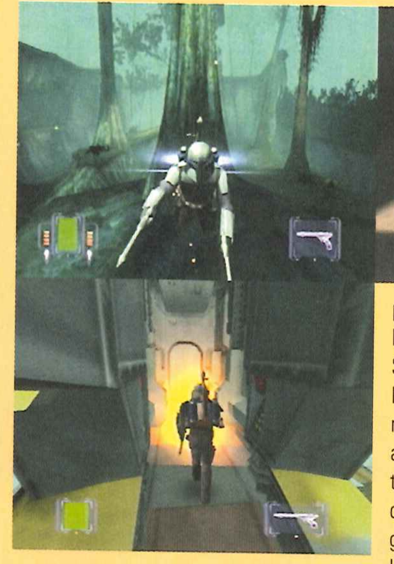
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.
Recompensas: 15
Cruza el saliente y sube por la escalera. Avanza un poco y llegarás a una zona con cabañas. Sube por la parte derecha del precipicio. Continúa subiendo, cruza el puente, pasa por las cabañas y de nuevo por otro puente. Deslízate por la rampa. Sube a la torre de observación y activa el interruptor. En la siguiente zona tienes que llegar al ascensor utilizando tu mochila propulsora. Tú y tu compañero tenéis que entrar por la puerta tras el ascensor. Sigue avanzando por la cueva. Alcanza el puente y escala hasta la torre de observación. Dirígete hacia la cascada y entra por la puerta. De nuevo en el exterior pulsa el interruptor. Sube por las escaleras y continúa hasta la siguiente zona con cabañas. Entra en una de ellas y atraviesa la puerta. Otra zona de cabañas te espera. Cruza el puente y alcanza el balcón con la ayuda del propulsor. Entra en el edificio. Abre la puerta a tu compañero. Sube hasta la planta superior y alcanza la zona del palacio. La siguiente zona está llena de puentes. Entra en el palacio. A continuación te espera un enfrentamiento multitudinario. Tras él, sigue a tu objetivo por la puerta que se oculta tras el trono.

La Fábrica

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lan- →







zador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 15
Deslízate por la tubería hasta el final. Después, déjate caer en la tubería que está justo debajo de ti. Utiliza el propulsor para llegar al saliente y desde allí al balcón. Después, déjate caer hasta el suelo, a la parte segura, ya que aterrizar en otra parte te causará daño. En la siguiente zona, deslízate por la tubería y agárrate a las barras. Sigue descendiendo y realizando la misma operación. Después escala por las barras hasta la tubería de la parte superior. Presiona el botón y desciende. A continuación dirígete a la tubería de la izquierda. Desciende por ella con la ayuda de tu propulsor. Cuando llegues abajo pulsa el interruptor para entrar en la siguiente habitación. Agarra las barras y llega al suelo. Pulsa el interruptor para que se abran las puertas. Después pulsa el siguiente botón y déjate caer. Continúa por la cinta transportadora. Cuando llegue al final salta al lado derecho y presiona el interruptor. Sube por la escalera y continúa por la puerta. Sigue subiendo y avanza por los pasadizos. Entra en la sala de control y luego en la siguiente habitación. Después déjate caer por la abertura del suelo. Avanza por las tuberías de la siguiente zona. Llegarás a otra cinta transportadora. Sigue avanzando de una a otra evitando las llamas. Pulsa el interruptor y continúa. Después déjate caer al suelo y avanza por el camino de madera. A continuación deberás saltar por las rocas que sobresalen del agua. Cuando llegues al final deja la zona y avanza por la cueva. Pulsa el botón del ascensor y sube a la siguiente estancia. En ella deberás encontrar otro interruptor para que aparezca el vehículo que te permita avanzar. Sube a él y continúa hasta el otro lado. Dirígete a la nave. Te espera otro duelo contra **Montross**. Utiliza las pistolas y los misiles contra él.

CAPÍTULO 5: UN FAVOR A UN HUTT
Longo Two-Guns
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, rifle de francotirador.
Recompensas: 15
Avanza hasta el siguiente hangar y entra por la puerta marrón. En la siguiente zona sube por las escaleras. A continuación llegarás a un área abierta. Continúa avanzando, ya que la siguiente sección de la fase es bastante lineal. Tan sólo debes preocuparte de las torretas que te disparan continuamente y de los francotiradores. Continúa por los pasadizos que encontrarás hasta llegar a un pequeño pasaje. Sigue hasta llegar a una cantina. Llegarás a un claro, después a otro, y más tarde deberás avanzar por el túnel. Al final se abrirán unas puertas corredizas. Tras ellas continúa por la calle. Puedes tomar la dirección que quieras; todas llevan a la misma zona. Entra en la vivienda, continúa por el exterior y llegarás de nuevo a otro claro. Cuando acabes con los



FUST,BENDIX
04563-013

enemigos entra en el hangar. Deberás enfrentarte a **Longo** y a sus secuaces.

El Cañón Tusken

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 10
Antes de nada, entra en tu nave para armarte. Después abandona la zona de inicio y llegarás a un claro. Sube a donde estaban los **Tusken** y entra en la cueva de la izquierda. Sigue por el pasaje. Gira a la izquierda y después vuelve a la otra habitación. Sube por el agujero por el que cayeron los **Tusken**. Sal por el pasaje que sube, vuelve y esta vez toma el que baja. Cuando se divida toma el camino que quieras. Los dos van a parar a un claro. Para avanzar, entra en la cueva. Una vez dentro deslízate por la rampa. Aparecerás en una lancha. Salta a los salientes del lado más lejano. Sigue por los salientes y avanza a la izquierda. Continúa por el cañón. Baja por el camino y llegarás a una zona cerrada. Vuela hasta el edificio y entra por la puerta. Sube por la escalera, entra por la puerta y vuela hasta el edificio que se encuentra sobre ti. Atraviesa la puerta y llegarás a una nueva zona. Salta por los salientes y avanza volando hasta el final del cañón. Para acceder al palacio, tu siguiente objetivo, debes llegar a la zona principal de los salientes y utilizar tu soplete en la verja.

Palacio Gardulla

Equipamiento inicial: Puños.
Recompensas: 10
Sal por la parte izquierda de la arena. Utiliza el soplete en la verja y sigue por el túnel. Déjate caer por el agujero y continúa avanzando. Al final tuerce a la derecha y encontrarás tu equipo. Entra por la puerta cercana y sigue hasta entrar en una gran habitación. Sigue por el mercado hasta el otro lado. Continúa por el pasaje y al final entra por la puerta iluminada de rojo. La puerta para abandonar la siguiente habitación es la verde. Después deberás usar tu propulsor para llegar a la planta superior y desde allí a la sala del trono. Tras la escena deberás enfrentarte a **Krayt Dragon**. Cuando le venzas, dará por concluido el capítulo.

<Aunque la labor principal de Jango sea la de cazar recompensas, en realidad su captura sólo servirá para acceder a los extras ocultos del juego, como galerías y tomas falsas>

CAPÍTULO 6: A POR VOSA

La Luna de los muertos

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 0
Presiona el interruptor que se encuentra frente a ti. Después sube a la pequeña plataforma en medio de la habitación. Sigue avanzando por la zona hasta el final. La salida se encuentra abajo y a la izquierda. En la siguiente sala, avanza hasta el fondo y pulsa el interruptor, vuelve y toma el camino de la izquierda. Sigue por el pasaje. Deslízate por la rampa que encontrarás más adelante. Sigue el camino inferior. Al final usa el propulsor para encaramarte al muro. Vuelve por el camino principal desde allí arriba. Avanza hacia la entrada de esta zona y déjate caer en la pequeña habitación. Cruza la calle hacia los edificios, después sigue por ellos hacia la estatua. Entra en la torre por la abertura. Vuela hasta la cima, sube por la escalera y avanza por el puente. Sigue el pasillo y ten cuidado porque esta zona está cubierta de una sustancia que puede dañarte. Tienes que llegar al edifico alto. Cuando llegues a él déjate caer por el agujero. Avanza por la cripta hasta que veas una abertura por la que salir con ayuda del propulsor. Sigue hasta que llegues al puente, más allá de la nave. Tendrás que acabar con **Montross**, tu gran rival. Utilizará tus mismas armas y movimientos, pero es sencillo.

La Guarida de Vosa

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 0
Sigue por el camino hasta la puerta principal. Déjate caer por el agujero. Llegarás a una zona abierta. Avanza por las plataformas, deslízate por la rampa y utiliza el propulsor para rodear la roca y llegar hasta el final. Entra por la puerta en forma de cara en la roca. Sigue hasta la siguiente habitación. Ve por la izquierda de la gran roca y encontrarás la salida. Después utiliza la rampa para salir al exterior, donde verás un puente. Ve por el hasta que veas la ciudadela. Sube a la plataforma y desde allí a la puerta de entrada. Tras la escena, acabará la fase.

La Confrontación final

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.
Recompensas: 0
Este nivel es realmente corto, y tan sólo sirve de anticipo al enfrentamiento contra **Vosa**. Avanza por el primer pasaje acabando con los enemigos. Sigue por la puerta y vuela hacia la estatua de la izquierda, y desde allí al otro lado del abismo. Utiliza el soplete en la verja y sigue avanzando. Continúa por las criptas hasta que llegues a una habitación sin salida aparente. Sube por el agujero del techo con ayuda de tu propulsor para continuar. En la intersección que encontrarás más adelante, elige el camino de la derecha. Tu último escollo para concluir la aventura de **Jango** es **Komari Vosa**. Procura estar siempre fuera del alcance de su sable de luz. Este arma también pueden devolver tus disparos. Cuando haya recibido algo de daño se dirigirá a otra habitación. Síguela y acaba con ella de una vez por todas. ▮





Os ofrecemos la guía de uno de los títulos más extensos y variados del catálogo actual de PlayStation 2. Ayuda a Haven a liberar a su pueblo de la tiranía alienígena

HAVEN: CALL OF THE KING

Al seleccionar «partida nueva» en la pantalla de título accederás a la *intro* del juego; al término de la introducción jugarás brevemente en la...

CATARATA DE ROCAS:

1) En este nivel sólo se trata de esquivar la catarata de rocas que te persigue. Salta los agujeros, sobrevive unos treinta segundos y consigue el acceso a la segunda parte de la introducción.
2) La segunda *intro* termina cuando **Haven** abandona su hogar, y el jugador es llevado a:

PUEBLO VIRESCENTE:

1) Para poder progresar, tienes que recoger tres ruedas dentadas en esta zona.
2) Para obtener la primera rueda dentada, avanza hacia la derecha con dirección al puente que atraviesa el río y crúzalo. Desde aquí, sigue el sendero que conduce a la zona de la plaza central.
3) Toma el primer camino que encuentres a tu izquierda y consigue la segunda rueda dentada cargando la barra eléctrica con energía del escudo. Utiliza el *mag rider* que está activado para desplazarte por el pueblo hasta que aterrices en el pedestal con la rueda dentada. A continuación, retrocede hasta la zona central y toma el siguiente sendero de la izquierda que esté disponible.
4) Para conseguir la tercera rueda dentada, dispara a todos los tarros que se encuentran en los alrededores del saledizo superior de la galería de tiro. Utiliza una de las armas y dispara a los tarros y a las minas situados en el saledizo superior. Una vez destruidos, caerá la tercera rueda dentada.
5) Cuando obtengas las tres ruedas dentadas, regresa a la zona central y continúa por el último sendero hasta la entrada de las minas. Pulsa el botón cuadrado y entra de un salto en el elevador para acceder a las minas.

EN LAS MINAS:

1) Rehuye los chorros de agua y las explosiones de fuego que sobrevienen durante el descenso a las minas y con el tiempo llegarás a las...

MINAS VIRESCENTES:

1) Al comienzo, descuélgate y avanza junto al flujo de lava hasta las seis plataformas oscilantes.
2) Salta por encima de las plataformas y después sigue el sendero que rodea el cobertizo hasta llegar a la «cascada» de lava, junto a los tarros de alambre.
3) Espera a que la plataforma emerja de la «cascada» de lava y salta por encima, esquivando al minero del otro lado.
4) Recoge la rueda dentada del círculo de tarros y después dirígete a la maquinaria alta. Rodea la primera torre hacia la derecha, recoge la segunda rueda dentada y retrocede hasta la plataforma elevada.
5) Sube al elevador que va hacia arriba y salta a la plataforma giratoria. Desde aquí, salta a la plataforma que se eleva en el aire, y después a la siguiente plataforma giratoria. A continuación, a través de la segunda plataforma elevada, llega hasta la plataforma estática en la que se encuentra el tarro amarillo.
6) Tienes que aproximarte al teleférico pequeño y pulsar el botón Cuadrado para activarlo.
7) Una vez en el interior, sigue la secuencia de botones que se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla para dirigirte a la siguiente plataforma.
8) Ábrete camino a través del próximo





conjunto de plataformas hasta llegar al saledizo de roca del extremo más alejado. Una vez allí, gira a la izquierda y sube la pendiente corriendo.

9) Emplea tu escudo para pasar corriendo junto a los robots de las minas y, a continuación, espera junto a la entrada de la sala de torretas. Cuando la torreta haya pasado por dicha entrada, corre en sentido izquierdo y rodea el pozo de lava situado en el centro; luego recorre el pasadizo que tienes frente a ti. Ten en cuenta que, aunque hay un pasadizo a la izquierda, éste conduce a una campana que puedes utilizar para llamar a **Talon**; este pasadizo te da acceso a parte del juego de bonificación, por lo que de momento debes ignorarlo.

10) De nuevo, deja a un lado los robots de las minas y, al final del pasillo, gira a la derecha y sube por los escalones.

11) Al entrar en la sala del generador, rodea la parte posterior de la zona enjaulada y accede a la zona del reactor.

12) En la zona del reactor tienes que romper las cuatro celdas de fuel de color rojo. Este hecho activará una secuencia en la que se muestra el reactor rompiéndose, y también provoca la caída de una pasarela elevada. Utilízala para ascender a la siguiente zona del nivel.

13) Una vez arriba, sigue el sendero que conduce a la zona del puente; el puente se hundirá y acabarás en el agua.

14) Dirígete al extremo de la zona del agua hasta la barra eléctrica. Utiliza energía del escudo para cargar la barra y después emplea el *mag-rider* para desplazarte hasta el otro lado del puente. Luego, tuerce a la izquierda y dirígete pendiente arriba. Recoge el láser y dispara a las larvas voladoras del túnel.

15) Avanza por el túnel y luego salta sobre las columnas de piedra. Rodéalas rápidamente, porque se derrumbarán. Salta al túnel y huye del flujo de lava. Cuando llegues al final del túnel de lava, entrarás en la sala que contiene a...

SEISMECH:

1) El jefe de las minas dispone de dos tipos de ataque. Intentará sujetarte, y golpeará con sus garras la plataforma sobre la que te encuentras.

2) Para derrotar a **Seis-mech III**, espera hasta que haya dejado de girar y, después, corre hasta colocarte tras él y recoge un reforzador láser por el camino. Cuando veas una cruz de color rojo en su espina dorsal, gira y dispárala. Tendrás que repetir esta acción cinco veces para poder acabar con el jefe.

3) Una vez que haya terminado la secuencia que muestra al jefe derrotado, cruza la lava y dirígete a la derecha para ascender la pendiente, esquivando las bolas minerales de color verde. Cuando hayas alcanzado la cima, corre por el pasillo hasta el monorraíl.

ESCAPE EN MONOTRANSPORTADOR:

1) En el monorraíl tienes que disparar a todo lo que se mueva. Te cruzarás dos veces con un tren. Si disparas a la máquina de los trenes podrás avanzar; de lo contrario, se armará un buen lío.

2) Por fin llegas a la estación monorraíl de **Lakeside** y te enfrentarás a...

ESTACIÓN DE AGUA OSCURA:

1) Lo primero que hay que hacer es destrozar los motores del jefe del monorraíl. Una vez hecho ésto, se convertirá en una nave espacial. A continuación, destroza los cuatro motores y, por último, la zona de la cabina.

PUEBLO DE AGUA OSCURA:

1) El nivel empieza con una secuencia tras la cual tienes que encontrar cinco plumas en el entorno del pueblo.

2) La primera pluma está situada al final del embarcadero del lago, en el tarro situado en el extremo.

3) Otra pluma se encuentra en el extremo derecho (según miras hacia el castillo desde el lago); está detrás de una serie de tarros explosivos.

4) Otra pluma se halla en la zona elevada del edificio, hacia el extremo derecho (según miras al castillo desde el lago).

5) Otra pluma se encuentra en un tarro situado en el pasadizo que discurre entre el edificio corriente y el que sobresale, situados en el centro del pueblo.

6) La última pluma está en un tarro ubicado cerca del cobertizo para barcas que se alza en la pequeña isla.

7) Una vez que hayas conseguido las cinco plumas, dirígete a la campana cercana al embarcadero y pulsa el botón Cuadrado para llamar a **Talon**.

8) **Talon** vendrá y te entregará el propulsor personal. Después tienes que apagar todos los incendios del pueblo.

9) Sobrevuela el pueblo con el propulsor personal y, cuando el cursor adquiera el color rojo, dispara agua a los incendios. No pares ni un momento, pues tu propulsor personal cuenta con una cantidad de combustible limitada.

10) Una vez que todos los incendios estén apagados, en una secuencia conseguirás la lancha de un lugareño aterrorizado.

LAGO AGUA OSCURA:

1) Una vez conseguida la lancha, es necesario que recorras el perímetro del lago a toda velocidad y estrellarte contra los objetos con forma de tubería. Tienes



<Cada uno de los final bosses de Haven tiene unas determinadas rutinas de ataque. Si logras descubrirlas podrás derrotarlos con gran facilidad>



que romper los cinco objetos para reunir las cinco ruedas dentadas indispensables para entrar en el castillo.

2) Cuando hayas conseguido las cinco ruedas dentadas, dirígete a la entrada frontal del castillo, donde la lancha encallará en la arena. Entonces tienes que pasar por encima de las plataformas y recoger las cinco plumas rojas para llamar a **Talon**.

3) Este enigma es relativamente sencillo: observa el patrón formado por las plataformas y después salta hasta el extremo más lejano; gira en redondo y salta hacia atrás para recoger las plumas que te falten y, acto seguido, regresa a la campana de llamada.

4) Pulsa el botón Cuadrado para llamar a **Talon**, que te llevará volando hasta el elevador balanceante del castillo.

5) El elevador balanceante funciona como las atracciones de galeones de los parques temáticos; corre de derecha a izquierda para balancear la plataforma. Finalmente, alcanzarás la parte superior y se mostrará una secuencia. En ésta se ve cómo entras al...

CASTILLO DE AGUA OSCURA:

1) Cuando comiences en el castillo, camina hacia el rincón derecho del fondo de la estancia. Utiliza tu energía del escudo (recoge más en caso necesario) para recargar la barra eléctrica. De esta forma activarás el escudo de cristal, que te permite recorrer el pasillo corriendo sin que se dañen las torre- ➔

HAVEN: CALL OF THE KING



<La complejidad y la longitud del título creado por Traveller's Tales hace casi imprescindible el uso de esta guía para completarlo>

tas láser. Asegúrate de ir recogiendo la energía del escudo por el camino para mantener activo tu escudo.

2) Esquiva al guardián y dirígete hacia el final de la sala de las máquinas de gran tamaño. En la pared más lejana hay un interruptor. Actívalo para arrancar los generadores. Después de ésto, regresa a la estancia en la que comenzaste en primer lugar.

3) Cuando hayas regresado a la sala principal, recorre el otro pasillo al tiempo que esquivas las llamas y los enemigos. Finalmente llegarás a una sala cuyo suelo azul está electrificado.

4) Básicamente tienes que avanzar desde donde te encuentras hasta la puerta situada a la derecha. Puedes llegar hasta el centro y golpear el interruptor para que el suelo quede momentáneamente desconectado.

5) Corre hasta la sala en la que se encuentran los guardianes, mátalos y esquiva las torretas. Acto seguido, cruza la sala corriendo y colócate encima de los generadores que activaste anteriormente en este nivel.

6) Avanza por la parte superior de los generadores y traspasa el umbral de la puerta del fondo.

7) Salta a través de las plataformas suspendidas y sigue el sendero, a través de la arcada, hasta llegar a la plataforma que te ayudará a descender. A continuación, pasa a la otra plataforma y dirígete, a través del umbral de la puerta, hasta la sala de hornos.

8) Atraviesa corriendo la sala de hornos y, al fondo, gira a la derecha. Utiliza el escudo para esquivar las bolas de fuego y gira a la izquierda una vez pasada la puerta.

9) Corre hasta la parte derecha de la columna central y salta a la plataforma. Una vez arriba, dirígete a la puerta.

10) Sigue el pasillo y después encamínate hasta la sala inundada, evitando el agua electrificada.

11) En la sala de los ventiladores, utiliza éstos para abrirte camino por el perímetro exterior de la sala hasta llegar a la parte superior.

12) Una vez allí, sigue el pasillo y cruza el puente para alcanzar la sala de las jaulas.

13) Déjate caer del saledizo, cruza la entrada y penetra en la gran sala abierta. Corre hasta el centro y golpea el tarro de humo con el fin de distraer a los guardias.

14) Continúa hacia delante y cruza la barrera; entonces carga la barra eléctrica para utilizar el escudo esférico.

15) Utilizando el escudo esférico, desciende hasta la parte inferior al tiempo que recoges energía del escudo para mantenerlo cargado.



16) Finalmente llegarás al fondo y caerás en la sala de enfriamiento del reactor, por la que tendrás que nadar para reunir las cuatro ruedas dentadas.

17) Las cuatro ruedas dentadas están situadas en las esquinas de la sala, y una de ellas se encuentra por encima de la superficie del agua. Cuando consigas todas las ruedas dentadas, avanza hasta salir del agua y llegar a la puerta del reactor. Pulsa el botón Cuadrado en la puerta del reactor para enfrentarte al...

OVERLORD:

1) El nivel del jefe **Overlord** comienza con una secuencia que se une con el juego. En la sala del jefe **Overlord**, recoge la energía del escudo de las barras eléctricas situadas en el exterior de la sala y, acto seguido, entra corriendo y golpéale con tu *mag-ball*. Hasta que es derrotado, la dificultad va en ascenso. Una vez eliminado al *final boss*, conocido como **Overlord**, aparecerá una secuencia que te llevará al...

DESAFÍO EN QUAD:

1) Después de la secuencia de **Chess** y **Haven**, corre desde tu punto de inicio hasta la zona de la pista principal siguiendo el rastro del antídoto. Avanza por la pasarela de madera hacia el *quad* aparcado. Aparecerá una secuencia con el escocés dueño del triciclo, que te conducirá finalmente a la carrera de *quads*.

2) En la carrera de *quas* tendrás que llegar al menos el tercero para poder progresar a la...

ZONA DE PELIGRO:

1) La prueba consiste en conducir de un lado a otro atrapando las bolas de energía azules.

2) Una vez que hayas conseguido un escudo de energía azul, tienes que encontrar un lanzamisiles y chocar contra él para destruirlo. Recoge la rueda dentada que los lanzamisiles dejan tras de sí.

3) Cuando hayas destruido los cinco lanzamisiles y tengas en tu posesión las

cinco ruedas dentadas, tienes que conducir hasta la cancela por la que se abandona la zona de pruebas, donde una secuencia te llevará hasta la...

BAHÍA DE AGUA CLARA:

1) En los muelles tienes que llevar a cabo tres tareas: desplegar las velas del *ferry*, cargar los motores con energía del escudo, y soltar las amarras.

2) En primer lugar, recoge cinco plumas por los alrededores de los muelles; estas cinco plumas se encuentran en los siguientes lugares:

a) En la parte superior de la roca que tienes frente a ti cuando llegas por primera vez a la Bahía de Agua Clara.

b) En un tarro con escudo situado en la pasarela elevada, protegida por los guardianes.

c) En el extremo derecho del pueblo: en lo alto de las escaleras hay un tarro con escudo que te elevará hasta un saledizo más elevado donde se encuentra un tarro que contiene una pluma.

d) A la derecha del pueblo hay un tarro de fuego que contiene una pluma; tienes que usar un dragón de escudo para abrirlo. El dragón de escudo se halla en el mismo lugar que la pluma anterior.

e) La última pluma se encuentra en el extremo izquierdo del pueblo (según miras hacia el mar), en el interior de un tarro situado en el tejado del edificio.

3) En segundo lugar, tienes que soltar las amarras que inmovilizan el *ferry*. Hay tres de ellas, situadas a la izquierda, derecha y en la popa del *ferry*. Sólo tienes que golpearlas con tu *mag-ball* para soltarlas.

4) Acto seguido, es necesario que cargues los motores del *ferry* con energía del escudo. Esto implica cuatro viajes desde una fuente de energía del pueblo (tarro de energía o energía suelta) hasta los motores, que están situados en la cubierta principal del *ferry*.

5) Una vez completados todos los objetivos, el capitán del *ferry* te permitirá embarcar en dirección a la Isla de los Héroes.



EL FERRY:

1) En el *ferry* se producen cuatro ataques por parte de barcos enemigos. Monta el arma de la torreta y destroza los barcos atacantes. Cuando hayas terminado con un ataque, aléjate del arma y corre al otro extremo del *ferry*. Continúa de este modo hasta que termines con los cuatro ataques. Mientras luchas contra los barcos, asegúrate de que tu nivel de antídoto se mantiene siempre alto, e intenta que los barcos enemigos nunca te alcancen. Una vez derrotados los cuatro barcos, aparecerá una secuencia que te conducirá a la...

COLINA DEL SABIO:

Después de la secuencia que muestra la llegada del ferry a la isla, sigue por el embarcadero hasta la isla principal. Una vez allí, existen cuatro opciones principales abiertas al jugador. Pueden elegirse en cualquier orden.

1) Elevador accionado con ruedas dentadas, que a su vez conduce a la Cámara de la Muerte. Para acceder a ésta, hay que caminar sobre el puente de madera a través de la arcada de la izquierda, poco después de llegar a la isla principal. Para accionar el elevador necesitas cinco ruedas dentadas doradas. Dirígete al apartado «A» para obtener más información.

2) Teleférico, que a su vez conduce a la Carrera de Lanchas. El teleférico se halla a la izquierda de la isla, poco después de la entrada que conduce al elevador y a la Cámara de la Muerte. Dirígete al apartado «B» para obtener mucha más información.

3) Carril *Mball*, que a su vez conduce al nivel Arena de Gladiadores. El carril *Mball* es una estructura con forma de viaducto que se extiende sobre el mar. Para acceder allí, rodea la isla hasta que te encuentres con varias plataformas a la derecha (justo después del molino y antes de la plataforma de aterrizaje de la nave espacial). Asciende por ellas. Cuando te encuentres en este nivel más elevado, salta para bajar un nivel y sigue por la tabla hacia la zona del carril *Mball*. Cuando llegues a la parte más alta de esta sección, mira hacia el mar, salta y pulsa el botón cuadrado para activar la zona del carril *Mball*. Si lo necesitas, dirígete al apartado «C» para obtener más información.

4) Secuencia de vuelo de **Talon**, que a su vez conduce a la sección del Planeador. Dirígete al apartado «D» para obtener más información.

A) Elevador accionado con ruedas dentadas y Cámara de la Muerte.

NIVEL DEL ELEVADOR ACCIONADO CON RUEDAS DENTADAS

Para hacer funcionar el elevador tienes que haber recogido dos de las ruedas dentadas doradas. Una de ellas se encuentra en el sendero que conduce al elevador, y existen otras en la isla principal; la más fácil de encontrar es la que se halla en los saledizos de la derecha, frente a la entrada al teleférico. Cruza el puente y las plataformas que llevan hasta el elevador y, cuando estés subido en él, pulsa el botón Cuadrado para accionarlo. Mientras asciendes, tienes que hacer pausas para esquivar los chorros de agua y los de fuego. Cuando llegues a la cumbre, habla con el hombre sabio, luego entra en la cueva y en la Cámara de la Muerte.

NIVEL DE LA CÁMARA DE LA MUERTE

La Cámara de la Muerte es una fase de plataformas en la que debes encontrar la Piedra de Héroe y regresar con ella. La Cámara está dividida en varias salas diferentes, que se describen más adelante en el orden en que las encuentras:

1) Inicio: comienzas en la parte superior de las aspas giratorias. Tienes que descender hasta la base de esta zona a través de los escalones de los muros y por medio de las aspas giratorias.

2) Desde la base de las aspas debes continuar y cruzar la puerta que conduce a la sala siguiente. Aquí tienes que girar a la derecha y saltar el foso; después, dirígete al interruptor de la pared. Al activar este interruptor, desde el foso se elevan unos escalones. Entra de un salto en el foso y recoge la pluma. Este hecho hace que la pared empiece a cerrarse sobre ti y que la puerta de salida se abra. Sube corriendo los escalones para salir del pozo. Rodea el pozo en dirección a la puerta situada en el lado contrario al interruptor y traspásala.

3) En esta sala debes saltar de una plataforma a otra. No obstante, sólo debes saltar sobre las plataformas que tienen el símbolo de la media luna. Un salto sobre una plataforma equivocada hará que el enigma vuelva a empezar. Hay en total nueve plataformas sobre las que saltar. Cuando llegas a la última, puedes saltar al saledizo que conduce a la siguiente sala.

4) Para navegar por esta sala, tienes que utilizar tu *mag-ball* mientras recorres el tejado de la derecha, al tiempo que recoges la pluma (¡cuidado, la pluma puede traerte problemas!). Entonces se abre la puerta de la derecha y continúas a la próxima sala.

5) En esta sala sólo tienes que ir saltando de una plataforma a otra para cruzar la estancia hasta llegar a la salida. Recuerda que debes recoger las tres plumas por el camino, pues vas a necesitarlas en la sala siguiente (la sala del altar) para llamar a **Talon**. ➔





HAVEN: CALL OF THE KING



<La habilidad de Haven le permitirá utilizar con maestría su yoyó y hacer uso de todo tipo de vehículos, desde lanchas motoras hasta buggys>





6) En la sala siguiente, camina hasta el altar; delante de él verás cuatro piedras con grabados. Pisa sobre ellas en el orden adecuado para hacer descender el altar. El orden correcto es: superior izquierda, inferior derecha, inferior izquierda y superior derecha. Cuando el altar descienda, encamínate a la campana de llamada y pulsa el botón cuadrado. Tras la secuencia, regresa hasta la puerta y vuelve a cruzar las plataformas hasta la zona del carril *Mball*.
7) Cuando regreses al saledizo que mira hacia el agujero del escarabajo, debes dirigirte a la derecha utilizando tu *mag-ball* y cruzar la puerta abierta para llegar a la sala del enigma de las flechas.
8) En la sala del enigma de las flechas hay una serie de flechas en el suelo. Si pisas una de ellas, los bloques alineados con la flecha se derrumbarán. No te está permitido saltar en este enigma y, si lo haces, de la pared emergerán unos pinchos que acabarán con **Haven**. El *puzzle* consiste básicamente en un tablero de plataformas de 8x8, y faltan cuatro en el centro. A continuación, numeramos el tablero del 1 al 8, de izquierda a derecha, y de A a H de abajo a arriba. El camino que debes seguir es: A4, B4, C4, C5, C6, D6, D7, E7, F7, G7, G6, G5, G4, G3, H3. Luego traspasa la puerta abierta.
9) En esta sala, dirígete a la pila de madera situada en el centro. Sigue una secuencia que muestra a **Talon** encendiendo el fuego, y una puerta que se abre. Cruza el umbral de esta nueva puerta abierta.
10) En el siguiente pasadizo hay unas arañas que suben por las paredes y caen delante de ti. Cuando caen, emiten ondas paralizantes; salta para evitarlas, y luego vuelve a saltar rápidamente por encima de la cabeza de la araña. Cuando te libres de tres arañas, llegarás a la sala del agua.



11) En esta sala verás unas cuantas plataformas sobre el agua. Al saltar sobre una de las plataformas, harás emerger del agua un par de ellas, al tiempo que sumerges otras dos. Cuatro arañas caen en la sala y saltan de una plataforma a otra. Para salir de esta estancia debes matar a las arañas y, para matarlas, tienes que zarandear las plataformas sobre las que se encuentran. Parece más complicado de lo que es en realidad. Una vez que hayas eliminado a todas las arañas, encamínate a la puerta que se ha abierto. Crúzala corriendo para obtener la piedra de héroe en la sala siguiente.
12) Cuando cojas la piedra de héroe, la Cámara de la Muerte empezará a derrumbarse. Huye corriendo por la puerta de la izquierda y sigue por los pasillos.
13) Sigue este sendero y ten cuidado, pues las columnas del borde se derrumban y eliminan partes del camino. Avanza hasta la puerta y sigue este pasillo, saltando los fosos a medida que progresas.
14) Salta las plataformas siguientes y dirígete hacia la cumbre de la columna. Cuando llegues, ésta se desmorona y rompe la pared, con lo que vuelves a colocarte en la sala del enigma de la media luna.
15) Una vez en la sala del enigma de la media luna, corre hacia delante y entra en la sala del foso. Nada más entrar, gira a la derecha, salta el foso y dirígete a la puerta por la que entraste inicialmente.
16) Desde aquí, regresa subiendo por las aspas giratorias y abandona la Cámara de la Muerte. Para regresar a la isla principal, toma el elevador y retrocede por el puente hasta la isla.

B) Teleférico y carrera de lanchas

NIVEL DEL TELEFÉRICO

Tienes que usar el teleférico para desplazarte entre la Colina del Sabio y la isla de la carrera de lanchas. Pulsa el botón Cuadrado para entrar en el teleférico y luego utiliza los botones de dirección Izquierdo y Derecho para esquivar los obstáculos que vienen a continuación. Cuando llegas al final del teleférico tienes que desplazarte al embarcadero que se adentra en el mar. Avanza por el embarcadero y utiliza la plataforma unida a la grúa para llegar a la lancha. Pulsa el botón Cuadrado para entrar en la lancha y te situarás en el inicio de la carrera de motoras.

CARRERA DE LANCHAS

Comienza la carrera y, después de tres vueltas, tienes que llegar entre los tres primeros puestos para conseguir la piedra de héroe. Debes seguir el camino a través de las balizas. Cuando hayas conseguido la piedra de héroe, regresa a la isla principal.
C) Carril *Mball* y Arena de los Gladiadores.

NIVEL DEL CARRIL MBALL

Haven utiliza su *Mball* para cruzar de un lado a otro de la arena de los gladiadores. En la arena, utiliza el elevador para llegar a la parte superior. Una vez que hayas cruzado el viaducto, utiliza los botones de dirección Izquierdo y Derecho para esquivar el agua y las minas que caen sobre ti. Al final del viaducto caerás frente a un *mag-rider*. Súbete y desciende hasta el borde del agua. Rodea la roca hacia la derecha y llega de un salto hasta la jaula gigante. Al hacerlo, subirás en el elevador hasta la Arena de los Gladiadores.

NIVEL DE ARENA DE LOS GLADIADORES

Haven combate contra una serie de robots para demostrar que puede alzarse con la victoria y conseguir la piedra de héroe. El nivel Arena de los Gladiadores está dividido en tres fases de dificultad ascendente. Para completar cada una de ellas tienes que destruir a todos los androides enemigos.
Fase 1) Tendrtás que correr de un lado a otro recogiendo reforzadores de armas y destruyendo a todos los androides. Al mismo tiempo, asegúrate de que mantienes los niveles de salud más adecuados para hacer frente esta misión. Cuando el último androide muera, comenzará la segunda fase.
Fase 2) Es una repetición de la primera fase, aunque con un mayor grado de dificultad; además, se generan más androides a medida que vas acabando con los demás. Cuando los elimines a todos, se iniciará la tercera fase.
Fase 3) La tercera fase muestra una

serie de androides que ya has visto con anterioridad, así como tres robots gladiadores. Éstos son inmunes a las armas hasta que se les retira la protección de sus escudos. Los androides pequeños siguen engendrándose hasta que los tres robots de mayor tamaño son eliminados. Para desactivar los escudos de los robots gladiadores tienes que correr hasta el borde de la arena (dirígete a las puertas) y utilizar los *mag-riders* para acceder a la cumbre del edificio central de la arena. Aquí se te entregará el escudo esférico.
A continuación, descuélgate sobre la arena y choca contra los grandes robots. Basta con un golpe para desactivar los escudos, pero ya no podrás utilizar el escudo esférico. Una vez desactivados los escudos de los robots grandes, puedes matarlos con cualquier arma. Si mueres en algún momento, el juego te devolverá al inicio de la fase en la que te encuentras.
Una vez eliminados los tres robots grandes y el resto de los pequeños androides, conseguirás la piedra de héroe que abre la jaula. Regresa sobre tus pasos y sube al elevador, que te devolverá a la caverna de entrada. Desde aquí, asciende por las plataformas hasta el viaducto, y luego dirígete a la isla principal.

D) Vuelo de **Talon** y Nivel del Planeador.

SECUENCIA DEL VUELO DE TALON

Para llamar a **Talon** tienes que recoger cinco plumas azules por la isla. Se encuentran en los lugares que se detallan a continuación.
1) Cerca de la nave espacial hay un *mag-rider*. Recoge suficiente energía del escudo para activarlo; te conducirá a una de las plumas azules. Por el camino tienes que esquivar las minas, a menos que ya las hayas disparado.
2) Arriba de las plataformas, a la derecha de la nave espacial, hay un tarro; rómpelo para obtener una de las plumas azules.
3) Si sigues las plataformas de la isla te encontrarás con otro tarro (justo después del tarro de arma dorado); rómpelo y consigue otra pluma azul.
4) Una vez conseguida la tercera pluma, continúa y salta por encima de otro saledizo: allí encontrarás otra pluma que recoger.
5) Por último, si sigues recorriendo la isla llegarás a varias plataformas de madera; salta por encima de ellas para hallar el lugar en el que se encuentra la campana azul. Tras ella, oculta tras la roca lejana, se halla la quinta pluma.
Una vez conseguidas las cinco plumas azules, tienes que avanzar hasta la campana azul. Pulsa el botón Cuadrado para llamar a **Talon**. A continuación se muestra una secuencia en la que eres conducido hasta la roca del Planeador.



NIVEL DESAFÍO EN PLANEADOR

Tienes que guiar el planeador a través de una serie de aros esparcidos por la Isla de los Héroes antes de aterrizar en la plataforma de aterrizaje de la Colina del Sabio. Para completar el desafío tienes que controlar tu velocidad y altitud. Los aros de colores aumentarán ligeramente tu velocidad; el verde lo hará en menor medida, y los aros azul y rojo son los que más la aumentarán. También puedes acrecentar tu velocidad dirigiéndote hacia abajo, aunque debes tener cuidado de no descender con demasiada frecuencia. Por otra parte, si te diriges hacia arriba para ganar altitud, debes asegurarte que no pierdes demasiada velocidad, pues de lo contrario te atascarás y estrellarás el planeador.





Cuando hayas recogido las cuatro piedras de héroe, corre hasta el pregonero del pueblo, que bloquea la entrada a la colina del sabio. Esto dará paso a una serie de secuencias que finalmente te conducirán a conseguir el biplano.

ENCONTRAR EL VOLCÁN

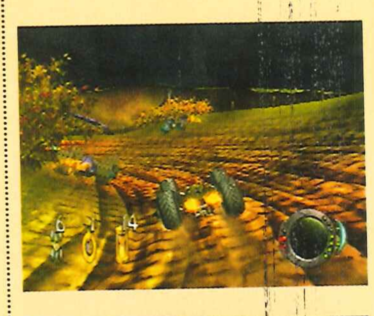
1) El objetivo consiste en volar hasta el volcán. Tienes que liberar el escudo que protege los dirigibles; éstos contienen combustible y son esenciales para que puedas llegar al volcán. Mientras te encuentres en vuelo, asegúrate que destruyes los atacantes enemigos, pues te proporcionarán reforzadores de gran utilidad. Finalmente, tras unos 8 dirigibles, una secuencia te llevará hasta...

EL ABISMO DEL VOLCÁN

1) Avanza por encima de las plataformas y salta a la cima del volcán; después, baja por el túnel al tiempo que esquivas las estalactitas que caen sobre ti.
2) Avanza por las plataformas y cruza al otro lado del volcán.
3) Sigue el sendero, salta a través de la cascada de lava y continúa hasta el final del túnel siguiente.
4) En esta sala tienes que cargar las barras eléctricas, así como emparejar los símbolos de las columnas con el de la puerta para poder abrir la puerta del dragón.
5) Una vez abierta la puerta del dragón, atraviesa corriendo las salas siguientes hasta alcanzar el balcón. Gira entonces a la derecha y sube en el elevador para descender hasta el pavimento que rodea el templo del volcán.



6) Tienes que recoger cinco plumas de la cúpula del templo. Éstas están situadas en el *puzzle* de tarros del comienzo de la zona: por el exterior del nivel; sobre la jaula del dragón (tienes que emplear el dragón de escudo para conseguirla); por encima de la marmita del extremo de la zona; en la columna más alta, arriba de la lava; y por último, en un tarro del otro lado de la zona.
7) Cuando hayas conseguido las cinco plumas, entra en el volcán y utiliza los elevadores para ascender a las cuatro zonas de la cima del edificio del templo. Desde aquí debes recoger 4 ruedas dentadas para hacer funcionar la máquina de la base del templo.
8) Vacía el agua de las cámaras anegadas y recoge una rueda dentada; para ello sólo tienes que accionar dos interruptores a medida que progresas por el nivel, y luego activar un tercer interruptor para hacer que caiga el agua y la rueda dentada.
9) Carga las cápsulas del escudo esférico y luego navega para recoger una rueda dentada.
10) Llama a **Talon** para que te ayude, y recoge la rueda dentada del aire cuando pases volando junto a ella.
11) Recoge la rueda dentada de la columna de piedra más alta.
12) Una vez que tengas en tu poder





HAVEN: CALL OF THE KING





<Más de cuarenta horas de juego separan el sueño inicial de Haven con su encuentro final con Vetch, personaje que podéis ver sobre estas lineas>

las cuatro ruedas dentadas, regresa a la base del templo y activa la máquina. Entonces descenderás de un salto a la sala del mapa.
13) En la sala del mapa, no tienes que cumplir la tarea por el momento, pero debes llegar a la consola y activarla. De este modo descenderás a la zona de Vida en el Volcán.

VIDA EN EL VOLCÁN:

1) Déjate caer y ponte el propulsor personal. Sigue la corriente de lava evitando el contacto con ella.
2) Una vez que hayas llegado a la caverna principal, serás atacado por el dragón del volcán, que te atacará con bolas de fuego. Tienes que esquivar sus ataques y empaparle de agua. Cuando le hayas derrotado, aparecerá una secuencia en la que eres capturado por uno de los guardianes de **Vetch** y acabarás en la estación espacial de éste.

CELDAS DE SÍLEX:

1) Básicamente, el nivel consiste en la necesidad de recuperar tu *mag-ball*, rellenar la cápsula de escape con combustible y huir…
2) Desde el punto de partida, sigue el perímetro de la sala hasta la puerta.
3) En la sala siguiente, navega por las plataformas giratorias hasta el otro lado.
4) En la sala siguiente, utiliza los mandos de propulsión para flotar a través de la sala.
5) En la próxima sala, nada hasta alcanzar el otro lado y pasa por la puerta.
6) Avanza por encima de los rayos láser y llega hasta el interruptor situado en la parte posterior de la sala. Activa este interruptor y regresa a través de la puerta que ha sido desactivada.







7) Sube en el elevador, ve hacia la derecha de esta sala y cruza la puerta.
8) Corre y salta por las plataformas cubiertas de hierba y recoge el escudo de invencibilidad por el camino. Cruza corriendo la puerta del fondo y sigue corriendo a través de la sala siguiente al tiempo que recoges energía del escudo. Atraviesa las puertas del fondo para acceder a la próxima sala.
9) Cruza corriendo la sala siguiente y estarás de vuelta en la celda principal. Aquí tienes que recuperar tu *mag-ball*. Descarga las barras eléctricas que mantienen activadas las celdas y recoge todo lo que te pueda ser útil. Cuando hayas terminado, dispara a las torretas de la pared y deslízate por la tubería del lateral de la sala.
10) Cuando llegues a la zona central de la estación espacial, tendrás que abrirte camino entre las diversas plataformas en movimiento hasta que alcances el carril de salida.
11) Este carril te llevará hasta una sala con varias bolas electrificadas que están suspendidas. Tienes que cruzar corriendo el suelo de cristal lo más rápidamente posible y cargar estas bolas con la corriente eléctrica que te persigue.
12) Atraviesa el umbral de la puerta para entrar en la sala siguiente. Llegarás a una sala abierta de mayor tamaño con numerosos tarros de fuego, y con aperturas en el suelo protegidas por láser. Atraviesa esta sala hasta llegar al *mag-rider* que precede al conducto.
13) Carga el *mag-rider* y avanza hasta llegar al interruptor del otro lado. Desactiva la puerta, desciende y cruza la puerta. Cruza esta sala corriendo y entra en la sala siguiente, en la que





flota una neblina de color rojo.
14) Atraviesa esta sala, pero no te olvides de recoger la rueda dentada. Para conseguirla tienes que llegar al otro lado de la sala y realizar un doble salto. Una vez conseguida, procede a cruzar la puerta.
15) En la sala siguiente sube con la corriente de aire flotante y cruza la puerta. Rodea la pasarela y recoge la rueda dentada en la barra giratoria. Luego continúa cruzando la puerta hasta el soporte de la cápsula de escape. Recoge allí la rueda dentada y después ve dando saltos hasta la corriente de aire flotante.
16) Cuando llegas a esta sala tienes que correr a lo largo de ella esquivando las larvas voladoras, recoger la rueda dentada del otro lado de la sala, cruzar la puerta para recoger la última rueda dentada y recargar con combustible la cápsula de escape.
17) Cuando hayas conseguido las cinco ruedas dentadas, activa la máquina y coloca las tuberías en su lugar pulsando correctamente los botones de la pantalla de información.
18) Una vez activada la tubería de combustible, sigue las luces del suelo hasta llegar a la cápsula de escape y abandona el lugar.

VUELO DE FUEGO:

1) La cápsula de escape es muy simple; pues sólo tendrás que esquivar los deshechos que caen moviendo la cápsula adecuadamente. Finalmente, harás un aterrizaje de emergencia en *Exarco*.

TRAVESÍA DE EXARCO:

1) Cuando aterrices en el pueblo de *Exarco*, tendrá lugar una secuencia en la que aparecen **Chill** y **Will**. Ésta conducirá directamente al nivel del Monorraíl y al Oasis.
2) De forma parecida a los niveles de torretas anteriores, éste es un nivel de disparos desde torretas en el que el protagonista tiene que defender los vagones del monorraíl de los alienígenas enemigos hasta alcanzar el Oasis cubierto. Desembarcarás cuando llegues al Oasis, y luego aparecerá una secuencia con **Will**.

TERRENO DE INCUBACIÓN:
1) En este nivel, **Haven** utiliza la aeronave sólo durante el día (ésta se mueve por energía solar). Durante las horas de luz tiene que localizar huevos en el desierto, llevarlos al Oasis y colocarlos en los *géisers*.
2) Cuando llega la noche, **Haven** tiene que defender los huevos de los ataques alienígenas en un nivel de disparos desde las torretas.
3) Al día siguiente, de los huevos que hayan quedado a salvo, emergerán *emús* que **Haven** deberá colocar en el monorraíl, donde estarán a salvo. Para terminar esta fase, **Haven** tendrá que llenar el monorraíl con *emús*.
4) Una vez que el tren esté lleno, **Haven** regresará en el monorraíl al pueblo de *Exarco*.

DEFENSOR DEL CARGAMENTO:
1) Es un nivel de disparos desde torretas en el que el protagonista tendrá que defender los vagones llenos de *emús* de los ataques de los alienígenas hasta que lleguen al pueblo.
2) Al regresar al pueblo, se mostrará una secuencia que te llevará al nivel Nido de alienígenas.

ENCUENTRO CON XENO:
1) Comienza este nivel abriéndote camino entre las arañas del suelo y sigue el sendero; todo el nivel es relativamente lineal.
2) Rodea la zona del pasillo hasta que llegues a la parte superior. Cruza al otro lado utilizando las tres cuerdas y luego sube hasta la cuerda en curva. Cuando llegues al final, ¡PARA!
3) Si te adentras en la oscuridad, una araña gigante te matará. Tienes que permanecer bajo la luz que emiten los dragones azules. Debes tomarte tu tiempo para recoger las cuatro ruedas dentadas y después dirigirte al elevador. Ten cuidado, porque puede resultar bastante complicado.
4) Cuando salgas del elevador, corre hacia la sala abierta. Recoge el arma y dispara a las arañas para abrir un camino por el que correr. Abandona la sala y entra en la estancia siguiente.



5) La sala siguiente tiene interruptores en el suelo, que abren la cancela. Tendrás que abrirte camino a tiros hasta llegar a estos interruptores, y luego dirigirte a la rejilla.
6) Después, utiliza la cuerda para descender y salir corriendo en busca de tierra seca.
7) Agarra la linterna y cruza la puerta del fondo. Rodéala, déjate caer y de nuevo sigue hasta el final.
8) Avanza hasta la parte superior y después sigue las vigas evitando ser alcanzado por los disparos. Una vez que te encuentres en las vigas, dirígete al extremo izquierdo de la sala y baja por la tubería.
9) En la fase siguiente todo gira en torno a la luz. Tienes que aproximar los tentáculos/ojos, utilizar la cámara de primera persona (L3/R3) y proyectar la linterna en los ojos. Antes de que las puertas se abran, todos los ojos tienen que haber sido replegados.
10) Tienes que realizar la misma operación en las tres cancelas y finalmente llegarás a una sala abierta de gran tamaño.
11) Corre por el centro de la misma hasta que encuentres una abertura. Ésta conduce a la reina de los alienígenas.



LA REINA XENO:
1) Una vez que estés en la cámara, tienes que esquivar los ataques de la reina alienígena e intentar colocarte detrás de ella. Pasado un tiempo, la reina se cansará y tendrás que aprovechar la circunstancia para golpearle en la cola. Asesta cuatro golpes y pasarás a la fase de la persecución.
2) Tienes que huir de la reina y esquivar sus ataques, pues éstos trastocarán tus controles. Finalmente, abandona la cámara y regresa al pueblo, donde se mostrará una secuencia en la que **Chill** y **Will** te dan las gracias y te ofrecen la nave *Sunsurfer*.

ASCENSO EN SUNSURFER:
1) Ábrete camino entre los alienígenas a tiro limpio. Tienes que disparar a los sacos de huevos de los alienígenas voladores y destruir a todo enemigo que salga de ellos. Una vez que hayas salido victorioso de todos los ataques, adéntrate en el espacio a toda velocidad. Aquí comenzará una fase de tiroteo en la que tienes que disparar a los enemigos que te persiguen.

BÚSQUEDA DE AURIA:
1) Una vez en órbita, tienes que acabar con tus enemigos para recargar tu teletransportador. Entonces serás teletransportado a una zona donde debes destruir los buques de carga de Vetch. Cuando hayas destruido los tres buques, serás transportado a Auria.

ENCONTRAR LA MONTAÑA:
1) Cuando sales del teletransportador tienes que descender a través de la atmósfera hacia el Monte de los Suspiros. Ignora a los enemigos que te atacan, pues no son cruciales para que puedas progresar.
2) Una vez que hayas atravesado la atmósfera tienes que destruir los generadores de escudos. Existen cuatro en total, y para destruirlos tienes que conseguir misiles de plasma, que se obtienen destruyendo naves espaciales enemigas. Cuando hayas destruido los cuatro generadores, aterrizarás en el Monte de los Suspiros.

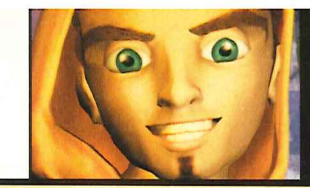


LA BASE DE LA MONTAÑA:
1) Cuando desembarques, localiza el *quad* y conduce hasta el mismo Monte de los Suspiros. Tienes que recoger las cinco ruedas dentadas para abrir la puerta que da acceso al monte, por cuyo perímetro están repartidas tales ruedas.
2) Una vez que hayas recogido las cinco ruedas dentadas, conduce hasta la puerta y serás llevado al monte.

ROMPER LA BARRERA DE SEGURIDAD:
1) Dentro de la montaña tienes que activar las dos barras eléctricas para poder utilizar el escudo esférico. Luego tienes que rodar de un lado a otro para destruir los grandes robots gladiadores. Al golpearles destruirás sus escudos, circunstancia que debes aprovechar para dispararles. Cada uno de ellos dejará caer una pluma.
2) Encuentra las cinco plumas matando a los cinco robots grandes, y luego dirígete a la campana para llamar a **Talon**. Éste te llevará hasta la cima del Monte de los Suspiros. En la secuencia que sigue te enterarás de que **Chess** está en peligro.

ALTERACIÓN DEL ESCUDO:
1) Cuando te haces con el control de **Haven**, estás colgado de un planeador improvisado. Éste se maneja como el planeador de la Isla de los Héroes. Tienes que volar a través de los aros de los generadores de escudos para disminuir el escudo de seguridad que rodea el perímetro del Monte de los Suspiros. Acto seguido, aterriza junto a tu nave espacial para salir a toda prisa en busca de **Chess**.

ENCONTRAR A CHESS:
1) Inicialmente tienes que ponerte en órbita; una vez que lo hayas conseguido, destruye tres grupos de enemigos para obtener suficiente energía de teletransportación y así poder llegar a encontrar a **Chess**.
2) Cuando sales del teletransportador, te encuentras en un campo de asteroides donde tienes que eliminar a más enemigos. Cuando hayas terminado, serás



<Traveller's Tales ha mezclado elementos de géneros como las plataformas, el RPG y la conducción para crear una gigantesca aventura>

teletransportado a *Ferra*.
3) Aquí tienes que descender hasta la superficie del planeta y encontrar a **Chess**. Sigue la flecha rosa.
4) A continuación sigue una secuencia que muestra un diálogo entre **Haven** y **Chess**. Tras la secuencia, tienes que ponerte en órbita otra vez.

BUSCAR CATANA 1:
1) Una vez en órbita, de nuevo te ves obligado a destruir varias oleadas de ataques de enemigos para poder recoger energía de teletransportación. Si lo consigues, serás teletransportado.

BUSCAR CATANA 2:
1) Cuando abandones el teletransportador, te encontrarás en un campo de minas. Tienes que esquivar las naves enemigas y las minas, al tiempo que intentas destruir el sistema de comunicaciones.
2) Cuando hayas destruido el sistema de comunicaciones, volverás a encontrarte en el teletransportador, esta vez con dirección a *Nequam*.
3) Desciende hacia el planeta.

ZONA DE CAÍDA DE LA REFINERÍA:
1) Cuando hayas atravesado la atmósfera, tienes que encontrar y destruir los tres generadores de camuflaje con los que **Vetch** oculta su refinería.
2) Una vez eliminados estos dispositivos de camuflaje, volarás hasta la refinería y **Chess** te dejará caer.

RESIDUOS DE LAVA:
1) Utiliza la lancha para desplazarte por esta zona. Tienes que destruir las cinco torretas que contienen las ruedas dentadas. Una de estas torretas se encuentra en una zona elevada de difícil acceso, en el centro de los desechos de lava.
2) Cuando hayas conseguido las cinco ruedas dentadas, dirígete hasta la verja y abre la cancela. Llegarás a una cañería que conduce a la refinería.
3) En cuanto te introduzcas en la cañería, tendrás que acelerar lo más posible, pues un torpedo te persigue. Navega por los numerosos recodos y dirígete hacia la bahía de desembarco. Una vez allí, sal de la lancha.
4) Avanza a lo largo de la bahía en dirección a una serie de plataformas. Al rato llegarás a un elevador. Sube en éste a la zona de la refinería.
5) Una vez en la refinería, pisa la plataforma de energía para poder acceder al escudo esférico. Después, rueda a través de la puerta abierta para entrar en la refinería.



6) La refinería consiste básicamente en tres grandes torres; éstas son similares entre sí, pero su dificultad es progresiva. En cada una de las torres tienes que desactivar la cancela y después salir. Finalmente llegarás al final de los edificios que componen la refinería; sube en el elevador hasta la parte superior de la última torre, donde serás recogido por **Chess** y se mostrará la secuencia de la traición.
7) Cuando recuperas el control sobre **Haven**, dispones de una nueva nave, llamada *Gimble*. Se trata de una nave bastante más rápida y potente que la *Sunsurfer*, por lo que podrás transportarte directamente y con total libertad de un planeta a otro, siempre y cuando cuentes con suficiente materia de teletransportación.
8) Desde este punto puedes encontrar y acceder a los fortines ocultos de los planetas, siempre y cuando dispongas de la suficiente cantidad de piedras rúnicas. Para completar el juego tienes que volar a *Auria*, volviendo al Monte de los Suspiros.

ENCONTRAR A VETCH:
1) Cuando regreses al Monte de los Suspiros llegará el momento decisivo de la confrontación con **Vetch**.

SECRETOS DE HAVEN: CALL OF THE KING
A continuación se ofrecen algunas pistas sobre la localización de las doce piedras rúnicas. Estas piedras rúnicas te permitirán el acceso a los fortines secretos, ocultos en diferentes lugares de los planetas del sistema solar de **Haven**. Cada piedra está escondida en un tarro rúnico; para abrir cada uno de los tarros se necesitan cinco llaves rúnicas.

POSICIÓN DE LAS PIEDRAS RÚNICAS:
PUEBLO VIRISCENTE:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.

MINAS VIRISCENTES:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
PUEBLO DE AGUA OSCURA:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
CASTILLO DE AGUA OSCURA:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
BAHÍA DE AGUA OSCURA:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
ISLA DE LOS HÉROES:
1) La primera piedra rúnica se concede por llegar el primero en la carrera de lanchas... Probablemente se trata de la piedra rúnica más fácil de conseguir en todo el juego.
2) La segunda piedra rúnica se concede si repites el desafío del planeador cuando hayas completado el primer circuito. Ésta es, posiblemente, la piedra rúnica más difícil de obtener en el juego.
EL ABISMO DEL VOLCÁN:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
CELDAS DE SÍLEX:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
TERRENO DE INCUBACIÓN:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
ENCUENTRO CON XENO:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.
ROMPER LA BARRERA DE SEGURIDAD:
Recoge las cinco llaves rúnicas y saca la piedra rúnica del tarro rúnico.



Averigua qué sucedió después del **Episodio II** de **La Guerra de las Galaxias**, sumergiéndote en el fantástico shoot'em-up para **PlayStation 2** desarrollado por **Lucas Arts**, participando en este concurso. Tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 20 de marzo y podrás optar a uno de los 25 juegos que sorteamos.

¿Cuál de estos personajes aparece en el juego?

A) Mace Windu **B**) Dr. Spock **C**) Han Solo

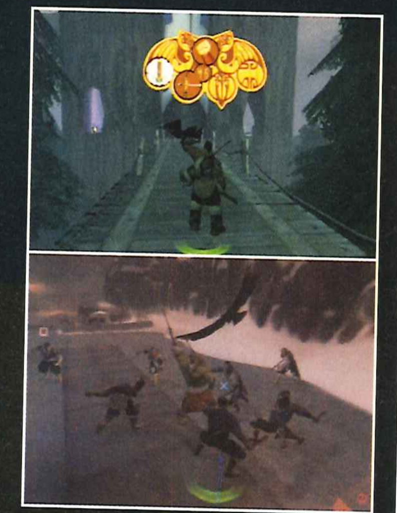
CONCURSO «STAR WARS LAS GUERRAS CLON»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de marzo.

THE MARK OF KRI



Invencibilidad
Presiona Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, X en la pantalla de *Press Start*. Un grito de **Rau** te informará que ha funcionado. Entra en la pantalla de trucos de **El Sabio** para poder activarlo.

Salud al máximo
Presiona X, X, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo en la pantalla de *Press Start*.

Flechas infinitas
Presiona X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, X en la pantalla de *Press Start*.

Enemigos más débiles
Para convertir a tus oponentes en criaturas mucho más sencillas de eliminar presiona en la pantalla de *Press Start* la siguiente combinación de botones: X, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.

BEN-HUR



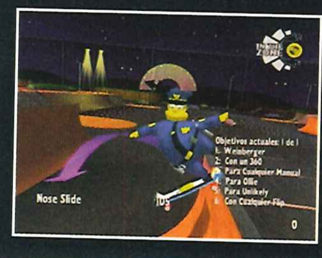


Todos los carros y armas
Pulsa en el menú principal Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, R1. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Si realizas la misma combinación durante una carrera obtendrás vida.

Todos los hechizos
Pulsa en el menú: Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1. Un sonido te confirmará que ha funcionado. Si usas esta combinación durante una carrera obtendrás maná.

Todos los circuitos
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo en el menú principal. Un sonido te confirmará que ha funcionado. Si introduces la combinación en la carrera tendrás un nuevo carruaje.

THE SIMPSONS SKATEBOARDING



Todas las tablas
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

Selección de fase
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

99.000 $
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, X, Círculo, Cuadrado.

Todos los patinadores
Mantén pulsados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Triángulo, X, Cuadrado.

Homer en ropa interior
Mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

BATTLE ENGINE AQUILA



Selección de nivel
Empieza un nuevo juego e introduce !EVAH! como nombre.

Invencibilidad
Introduce B4K42 como nombre.

Todos los Bonus
Introduce 105770Y2 como nombre.

APE ESCAPE 2



Jugar como Spike
Completa el juego al 100% (es decir, habiendo capturado a los 297 simios en todos los niveles). Comienza una nueva partida e ilumina la opción «Nuevo Juego». Presiona L1 y *Start* simultáneamente y aparecerá **Spike**, el protagonista del *Ape Escape* original.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



30 vidas
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L1, R1, L2, R2, L3, R3 en el mando del segundo jugador en la pantalla de título. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Sólo afectará a tu primera continuación. El resto tendrán el número normal de vidas.


Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo
para tu PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2



En una época en la que las novedades brillan por su ausencia, el actual catálogo de **PlayStation 2** y la cercana posibilidad de conectar la consola a **Internet** no dejará un sólo mes de descanso a nuestro consultorio.

Devil May Cry 2 Vs. Primal

Hola, me llamo **José**, os doy la enhorabuena por la revista y ahora quiero que me resolváis algunas preguntillas:

1.- ¿Cuál es mejor, *Devil May Cry 2* o *Primal*?

2.- ¿Cuándo saldrá *FFX-2*?

3.- ¿Saldrá *Metal Gear Solid 2 Platinum*?

4.- Ordéname de mejor a peor estos juegos: *GTA: Vice City, The Getaway, Tekken 4, Kingdom Hearts, El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres.*

José Sierra, vía e-mail.

1.- Ambos son grandes títulos. *Primal* es mucho más largo que el título de Capcom, más cercano al género de la aventura, mientras que *Devil May Cry* es tan rápido y dinámico que más que una aventura es un *arcade* con pequeñas dosis de exploración. De tus preferencias dependerá tu decisión, ya que tanto uno como otro resultan casi inmejorables en cuestiones técnicas.

2.- Square pondrá a la venta el título en Japón el 13 de marzo. Si quieres conocer nuevos detalles sobre *FFX-2*, echa un vistazo el avance especial que hemos preparado este mes sobre el título.

3.- Konami no ha soltado prenda sobre ese tema, pero te recomendamos que adquieras *MGS: Substance*, ya que además de todos los extras y novedades, incluye la aventura original de *Metal Gear Solid 2*.

4.- *GTA: VC, Tekken 4, The Getaway, ESDLA: Las Dos Torres, Kingdom Hearts.*

DrumMania Y Guitar Freaks

Hola, soy **Sami**. Muchas felicidades por la revista. Tengo un par de dudas:

1.- ¿Ha llegado al territorio PAL algún juego de la saga *Guitar Freaks* o *Drummania* de **Konami** (para **PSone** o **PS2**)?¿Dónde se pueden conseguir?

2.- ¿Se puede jugar a estos juegos de forma normal con el *DualShock 2* o se necesita algún periférico especial?.

3.- ¿Se pueden jugar los juegos de importación USA y JAP en una **PS2** PAL?

Sami, vía e-mail.



1.- No. Por desgracia, Konami sólo se atrevió a traer a Europa su título musical más famoso: *BeatMania*. La única forma de conseguirlos sería a través de una tienda de importación.

2.- Puedes jugar con los periféricos creados especialmente para esos juegos (batería y guitarra) o con el *DualShock 2*, aunque resulta bastante más complicado con el *pad*.

3.- De una forma legal, no. Ni siquiera los chicos de Datel se las han sabido arreglar para conseguir que la versión PAL de PlayStation 2 acepte juegos creados para cualquiera de las versiones NTSC de la consola de Sony.

¿Solid Snake en Xbox?

Hola me llamo **Xavi** y para mí vuestra revista es como una droga. Me gustaría que me respondieseis a las siguientes preguntas:

1.- ¿Habrá otra entrega del titulo *GTA*?

2.- He oído que quizás *Metal Gear Solid* se pasa en proximas entregas a **Xbox**, ¿Es éso cierto?

3.- ¿Con la salida del módem para **PS2** se podrán ver tambien páginas *web* como con el ordenador o sólo servirá para juegos multijugador?

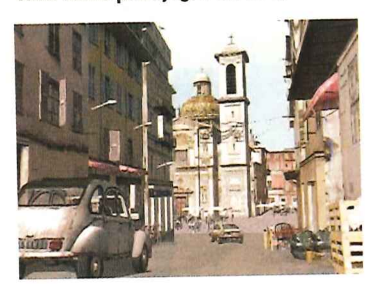
Xavi Crespo Román, vía e-mail.

1.- Rockstar ha confirmado que la cuarta entrega de *Grand Theft Auto* está en pleno desarrollo. Puede que



Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo S.O.S. en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

veamos algo del juego antes de final de este año.
2.- El juego ha salido hace un par de meses para Xbox en Estados Unidos, así que no parece muy descabellada la idea de lanzarlo en España.
3.- En principio, el módem para PS2 servirá tanto para navegar por la *web* como para jugar *On-line*, a dife-



rencia del sistema Xbox Live para la consola de Microsoft, que «sólo» permite jugar a través de la red con gente de cualquier parte del mundo.

Driver 3

Hola, me llamo **Perea** y me dirijo a vosotros, la mejor revista de videojuegos por lo menos de **España**, para que me respondáis unas preguntillas:
1.- ¿Cuándo saldrá *Driver 3*? ¿Sus gráficos se parecerán mucho a los de *Stuntman* ya que ambos han sido creados por las mismas personas?
2.- ¿Se sabe algo de *Gran Turismo 4*? ¿Se deformarán los coches? Además, he oído que tendrá una opción *On-line*. ¿Te podrás bajar más coches de **Internet**?.
3.- He oído que va a salir una secuela de *Pro Evolution Soccer 2* llamada *Pro Evolution Soccer 2 Final Evolution*. ¿Es cierto? ¿Para cuándo?

Fernando Perea, vía e-mail.

1.- Reflections está ultimando los detalles de su esperado título de conducción, que aparecerá en Europa durante este mismo año de 2003. El motor gráfico utilizado es similar al de *Stuntman*, aunque con mejoras en el nivel de detalle y *frame rate*.
2.- Lo único que se sabe de *Gran Turismo 4* es que, tarde o temprano, aparecerá en el mercado japonés, ya que Polyphony no ha comentado ni un sólo detalle sobre su lanzamiento. Lo único que se ha confirmado sobre el juego es que se encuentra en pleno desarrollo. En el caso de tener posibilidades *On-line*, será muy probable que, entre otras cosas, se habiliten tanto opciones para competir contra otros jugadores a través de la red como para descargarnos algún tipo de contenido adicional.
3.- En Japón salió en diciembre bajo el nombre *Winning Eleven 6 Final Evolution*, pero aún no se sabe si será versionado para el mercado europeo y mucho menos que lleve la misma coletilla en su nombre.

Jugar con Multi-Tap

Hola me llamo **David** y me gustaría preguntaros algunas cosillas que no estoy seguro de si se han respondido ya:
1.- ¿Qué juego recomendáis para jugar 4 personas a la vez con el *Multitap*? ¿Cúantos jugadores pueden jugar a la vez en el juego *Gauntlet Dark Legacy*?
2.- Tengo problemas para encontrar el juego *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Incluso en un sitio me han comentado que está descatalogado. ¿Es cierto?
3.- ¿Cuál es el juego para **PS2** más parecido a *Diablo II*? ¿Sacará algo **Blizzard** para **PS2**?
4.- ¿Qué diferencias importantes hay entre la tercera y la cuarta entrega de *Tony Hawk's Pro Skater*?

David, vía e-mail.

1.- Entre los más divertidos encontrarás la última entrega de *Pro Evolution Soccer* de Konami. Si lo tuyo no son los deportes, *Gauntlet: Dark Legacy*, como bien indicas en tu pregunta, permite partidas con cuatro jugadores simultáneos.
2.- A estas alturas, no dudamos que sea difícil encontrarlo; pásate por la *web* de Virgin (www.virginplay.com) y quizá ahí lo puedas conseguir. Si aún así, no lo encuentras, el único sitio que te quedará será alguna tienda de juegos de segunda mano.
3.- Lo más parecido es *Baldur's Gate: Dark Alliance* y *Gauntlet: Dark Legacy*. Blizzard tiene pensado lanzar *Starcraft: Ghost*, una aventura 3D que poco tiene que ver con el título de estrategia lanzado para PC.
4.- Básicamente, mejoras en su jugabilidad y en su apartado gráfico. La diferencia más importante radica en su desarrollo. En *THPS4* no hay objetivos fijos, tendremos que buscarlos por los escenarios. Cada uno de los personajes repartidos por los niveles te encomendará una misión diferente (y es entonces cuando se pondrá en marcha el cronómetro, mientras tanto, no existe tiempo límite para deambular por los escenarios).



La Carta del mes

Hola, felicidades por vuestra revista, es la que mas me gusta del mercado. Me llamo **Luis**, tengo 26 años, y juego a los videojuegos desde siempre (creo). Vuestra revista me gusta mucho y coincido con vosotros en la mayoría de las cosas, pero creo que a veces no puntuáis algunos juegos como realmente se merecen. Juegos como *Metal Gear Solid 2*, *FFX*, *Tekken 4*, *Ico*, *Devil May Cry* o *Gran Turismo*, son obras maestras, y las puntuáis como tales, pero en cambio juegos con menos nombre, menos conocidos (*Shadowman2*, *Project Eden*, *Shadow Of Memories*...), no les dais una puntuación tan buena, y algunos os los cargáis, *Shadowman2*, *Project Eden*, por ejemplo. Creo que son juegos que quizás no los habéis jugado en profundidad, o habéis jugado a una *demo* inacabada del juego, porque sino no lo entiendo. Yo se distinguir cuando un juego está bien o mal hecho, y estos juegos (y pondría mas ejemplos) sin llegar a los límites técnicos de *Metal Gear 2* o *FFX*, son juegos buenos, con algunos detalles interesantes, y largos, juegos que duran mucho. Con ésto, sólo deciros que creo que deberíais jugar todos los juegos por igual, y darles a todos la misma importancia. Así, veréis que hay mas juegos buenos aparte de los mencionados antes. Pero bueno, vuestra revista sigue siendo la mejor de todas.



Luis Teijeiro González, vía e-mail.

Espero que entiendas que nosotros intentamos darle a cada uno de los juegos que comentamos el mismo tiempo. Lógicamente, hay juegos que merecen mucho más tiempo y más atención, todo depende de su desarrollo y de su calidad, pero lo que te aseguramos es que empleamos mucho tiempo en todos y cada uno de los títulos que comentamos. Si no fuera así, juegos como *Eve Of Extinction* (que en un principio parece aburrido) o *Extermination* (que necesita tiempo para hacer ver al jugador que no es una simple copia de *Resident Evil*), habrían llevado una nota mucho más baja que la que en su día les dimos.



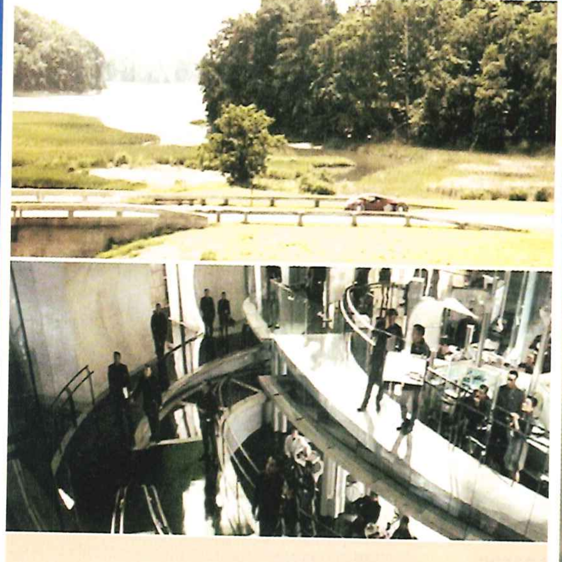
Lo MEJOR y lo PEOR del mes

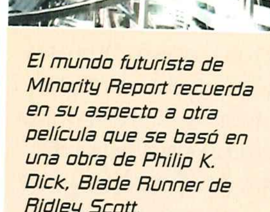


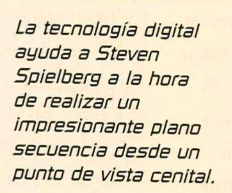
Aunque en un principio, la posibilidad de conectar nuestra **PlayStation 2** a **Internet** había sido programada para hacerse disponible a finales de año, **Sony C.E.** se ha replanteado sus planes (seguramente, gracias a **Microsoft** y su **Xbox Live**) y parece muy probable que antes del verano podamos jugar en red.



Que las grandes compañías vuelvan a sus orígenes, como **Konami** con su mítico *Contra*, nos alegra inconmensurablemente. El único problema (puede que sea porque nos estamos haciendo viejos) es que *Shattered Soldier* se nos antoja extremadamente complicado.

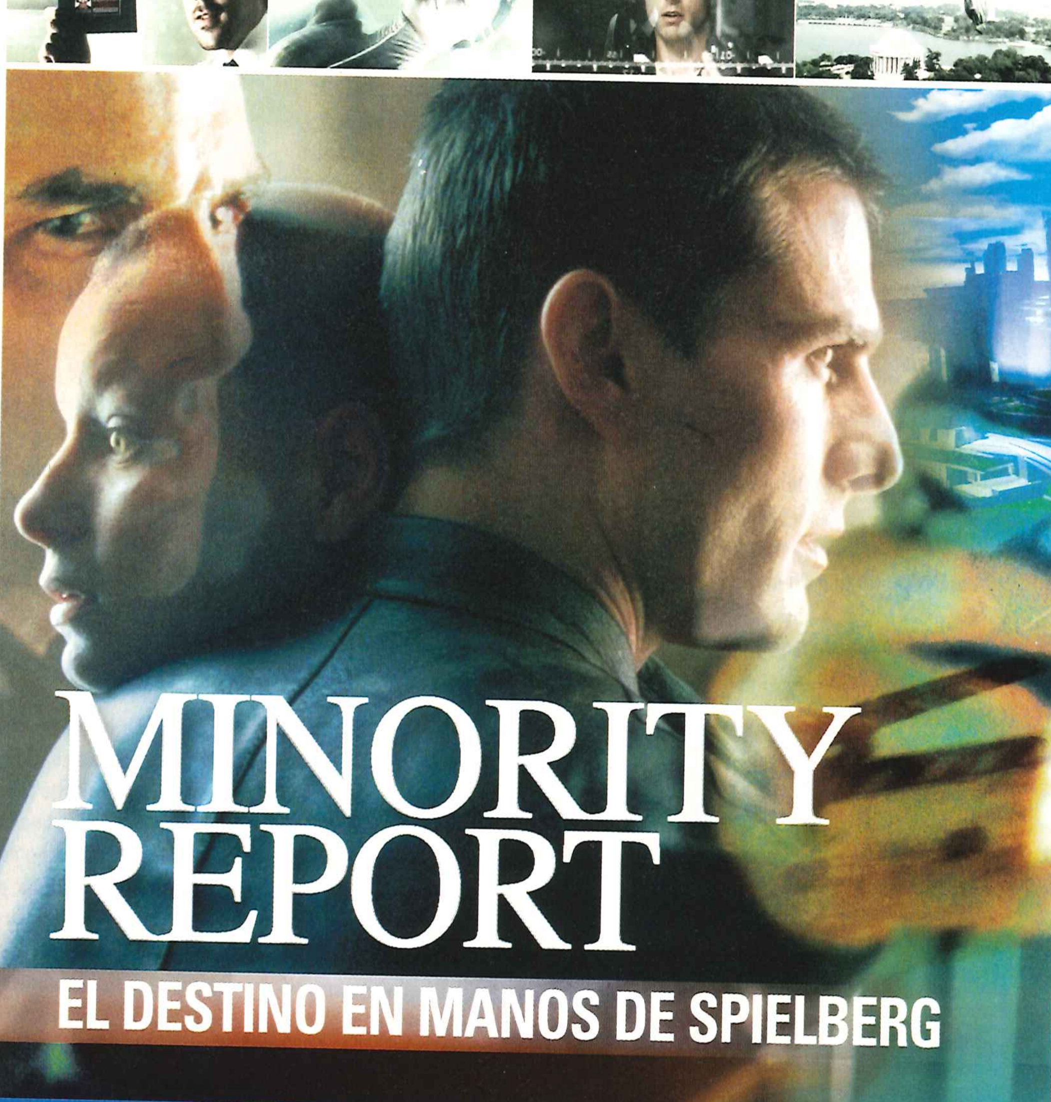






El mundo futurista de MInority Report recuerda en su aspecto a otra película que se basó en una obra de Philip K. Dick, Blade Runner de Ridley Scott.

La tecnología digital ayuda a Steven Spielberg a la hora de realizar un impresionante plano secuencia desde un punto de vista cenital.



MINORITY REPORT

EL DESTINO EN MANOS DE SPIELBERG





El menú principal, el único fallo. El efecto visual, muy bueno, sacrifica la legibilidad.



La plaqueta marca el principio del rodaje de una secuencia.



Los storyboards con las secuencias en las que se convirtieron después.



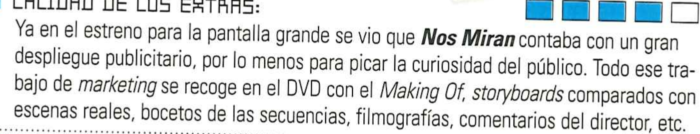
Nos Miran



El director **Norberto López Amado** se estrenó en el cine con este filme que adapta la novela de **J. García Sánchez**, *Los Otros*. Gran casualidad ya que el libro tiene el mismo nombre que una reciente película española que también trata de otros mundos más allá de los sentidos físicos, «los otros», de **Amenábar**. Pero el tener que cambiar el título puede que haya beneficiado al inquietante tema del largometraje. El guión lo escribió **J. Guerricaechevarría** puesto que **López** tenía claro, a pesar de su experiencia en series de televisión, que no iba a ser el guionista de su primera película. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Ya en el estreno para la pantalla grande se vio que ***Nos Miran*** contaba con un gran despliegue publicitario, por lo menos para picar la curiosidad del público. Todo ese trabajo de *marketing* se recoge en el DVD con el *Making Of*, *storyboards* comparados con escenas reales, bocetos de las secuencias, filmografías, comentarios del director, etc.



PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano en Dolby Surround.

Subtítulos: inglés.

TIPO DE DVD: DVD9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□

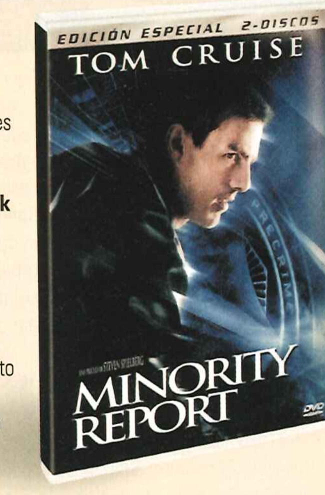
Desde mediados de los años 90, cuando **Amenábar** estrenó su *Tesis* ha habido toda una serie de títulos españoles de miedo: *Los Sin Nombre, Tuno Negro, Schooll Killers...* Unos con mejor acierto y otros con menos. ***Nos miran*** está dentro de las películas mimadas, cuidadas, bien acabadas y tratadas tanto visual como acústicamente.








En 1956 el escritor de ciencia ficción **Philip K. Dick** escribió un cuento titulado *Minority Report*, inquietante historia sobre un departamento de policía que gracias a unos videntes, mucho más acertados que los «Rappeles» y las «Aramises», adivinan las intenciones de los asesinos y los detienen acusándoles de los delitos que aún no han cometido. Las cuarenta páginas del cuento de **Dick** se alargan en la pantalla hasta las dos horas y media gracias al guión de **Scott Frank** y **Jon Cohen**, relatando las miserias de John Anderton, interpretado por el siempre impoluto **Tom Cruise**. El diminuto novio de **Pe** marca músculo, trabajado para la ocasión, y contrasta con la envergadura del veterano **Max Von Sydow**, un secundario al que recordamos por su aparición en *El Exorcista* (**William Friedkin**, 1973). ***Minority Report*** suena tan bien, incluso pronunciado con un marcado e incorrecto acento castellano, que la película no ha recibido otro título a su llegada a **España**. Literalmente sería algo así como «El informe de la minoría» o «Informe minoritario», algo clave para ir adivinando y comprendiendo dónde queda la libertad del hombre para elegir su destino vital. **I.G.**




Los dobles enseñan a los protagonistas como darse de palos para resultar más creíbles.


Los Storyboards muy precisos, despliegan el desarrollo de las secuencias.


En el disco de extras todos los secretos de cómo se ha creado el mundo de Precrimen. Recomendación: para ver después de la película.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un disco dedicado en exclusiva para los extras, no siempre es garantía de haber exprimido al máximo un producto digital. Sin embargo, una película de alto presupuesto no puede dejar ningún cabo suelto para recuperar la inversión. ***Minority Report*** está en este caso, y sus secretos se despliegan como un buen ejercicio de *merchandising*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castelllano 5.1 y 5.1 DTS e inglés.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox**

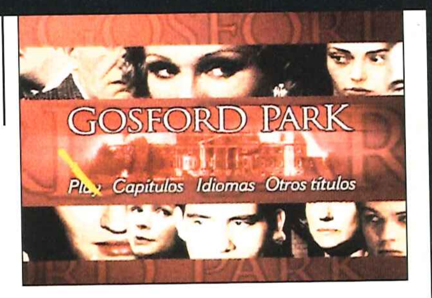
■ PRECIO: 27.00 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
En esta película **Spielberg** demuestra que es un buen director conocedor de los secretos del lenguaje visual, desde los últimos avances digitales hasta los juegos de luz con los claro-oscuros y la composición en cuadro. Vuelve a recurrir al plano detalle y realiza un plano secuencia en cenital que nos recuerda al comienzo de *Sed De Mal* de **Orson Welles**, aunque el genio de *Ciudadano Kane* no contaba con efectos digitales.



Gosford Park

Robert Altman trata de desarrollar una historia de misterio a lo **Agatha Christie** con asesinato y mayordomo, (sobre todo mucho mayordomo), desatando el suspense más tradicional, e intenta retratar a unos personajes amargados por su historia personal que luchan por sobrevivir a su propia tragedia. Pero el director de *Mash* no encuentra el equilibrio entre ambos aspectos y finalmente sacrifica la intriga al costumbrismo y si uno no está muy atento puede que se le escape quién ha sido el asesino. Eso sí, la ambientación de los años 30 es perfecta y la atmósfera creada la hace más llevadera. **I.G.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Gracias a un disco con más de dos horas de extras, podemos apreciar cómo trabaja el genio de **Robert Altman**. Secuencias inéditas, *Making Of*, trailer, etc. Sobre todo la interpretación de los actores en las secuencias desechadas puede hacernos comprender la razón por la que **Altman** se extendió tanto en el metraje del montaje final.

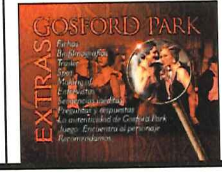
■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1 e inglés 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Reincidimos en la idea de que la interpretación, el desarrollo psicológico de los personajes y sus inquietudes morales eclipsan la trama, que la tiene, de la historia. Los actores británicos siempre excelentes, rostros que nos suenan aunque no así sus nombres. **Emily Watson** podría ser el equivalente a **Julianne Moore** en *Vidas Cruzadas*.

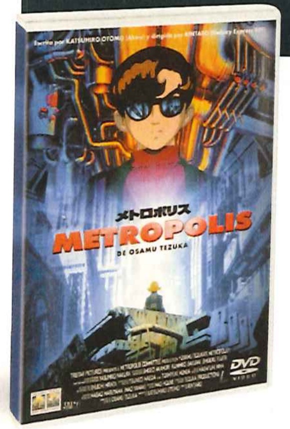




Dos discos que como se ve en los menús tiene mucho que ofrecer.



Metropolis



Tras llevar a la pantalla alguno de los mayores éxitos del maestro **Osamu Tezuka** como *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*) o *Jungle Tatei*, **Rintaro** se atrevió con ***Metropolis***, una de las primeras obras del «Padre del Manga», involucrando al mismísimo **Katsuhiro Otomo** (*Akira*) para la adaptación del guión. El resultado es una película de enorme belleza plástica, en la que se combina con absoluta maestría las imágenes creadas por ordenador con la animación tradicional. Pausada y emotiva, repleta de imágenes sorprendentes, no desmerece en absoluto a la *Metropolis* original de **Fritz Lang**. *Anime* para paladares selectos. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Dos DVD. El primero, además de la película, ofrece el trailer original de cine. El segundo, un DVD 5, se dedica sólo a los extras: Cómo se hizo (más de 30 minutos de duración), entrevista al director **Rintaro**, comparación con los bocetos con 9 cambios de ángulo, galería fotográfica, historia del manga original, filmografías.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y japonés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, inglés traducido del japonés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■
Aunque quizás se echa en falta algo más de acción en la película, nadie duda en que ***Metropolis*** compone, junto a la edición especial de *Akira*, los dos mejores lanzamientos de *anime* en DVD de los últimos años. Que no falten en tu colección.





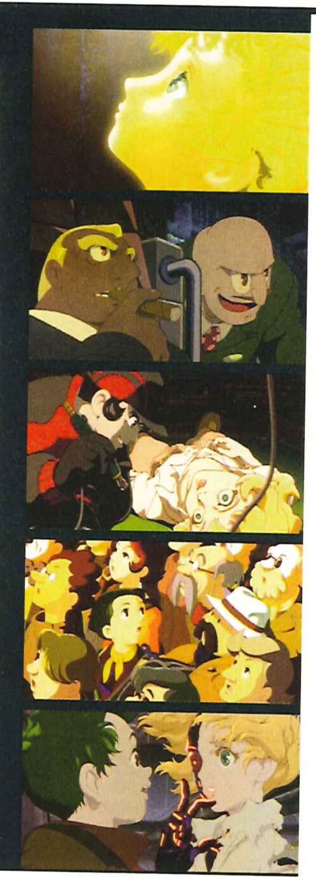
Gracias a un extenso documental podremos descubrir más sobre el manga original de Tezuka.



La entrevista a Rintaro despeja muchas incógnitas sobre el rodaje de la película.



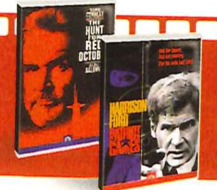
La comparativa entre los bocetos y la película incluye nueve ángulos diferentes.





Edición Especial de The Matrix

El 29 de abril **Warner** pondrá a la venta en **EE.UU.** una edición especial de 2 discos del clásico de los **Wachowski** que recopilará lo incluido en *The Matrix Descubre Lo Increíble* y muchos extras más, como las dos primeras entregas de *Animatrix: The 2nd Renaissance*.



El regreso de Jack Ryan en DVD

Paramount prepara para mayo la reedición de *La Caza Del Octubre Rojo*, *Juego De Patriotas* y *Peligro Inminente*, en versiones especiales con dos DVD.

Jimmy Neutron



Steve Oedekerk, responsable del *El Profesor Chiflado* de **Eddie Murphy** o la legendaria *Thumb Wars*, es uno de los autores del guión de esta película de animación por ordenador, de notable factura técnica, finalista a los Oscar de 2002 junto a *Shrek* y *Monstruos S.A.* Esto puede daros una idea aproximada de hasta que punto ***Jimmy Neutron*** no es una película infantil más. **Patrick Stewart** (el capitán Picard de *Star Trek*) y **Martin Short** prestan sus voces en la V.O. a la historia de este pequeño genio, capaz de fabricar un satélite de comunicaciones con un tostador con el fin de proteger a la humanidad de los alienígenas. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Cómo se hizo. Vídeos musicales *Leave It Up To Me* de **Aaron Carter** y **Kids In America** de *No Secrets*. 12 Cortos protagonizados por Jimmy Neutron y sus amigos. Trailer y trailer de cine. Trailer del videojuego.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, catalán, inglés, portugués (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, catalán, inglés, portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.** **PRECIO:** 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■□□
Al contrario que las otras nominadas al Oscar de animación de 2002, ***Jimmy Neutron*** no ofrece muchos alicientes al público adulto. Los niños, fieles seguidores de la serie de TV de **Nickelodeon**, serán quienes más disfrutarán con esta película.





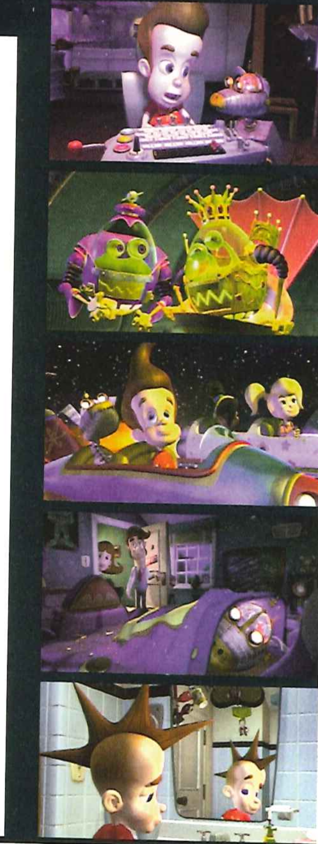
Bajo el título de spots hay nada menos que doce cortos protagonizados por Jimmy y sus amigos.



Patrick Stewart y Martin Short ponen su voz a los villanos en la versión original de la película.



Además encontrarás dos vídeos musicales. Uno de Aaron Carter y otro de estas pizpiretas muchachas.



compact disc · DOLBY DIGITAL · dts · DVD ROM · DVD VIDEO

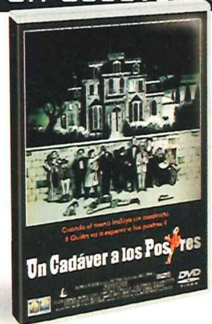
Vive Como Quieras



Otro clásico de **Frank Capra** llega al DVD, en este caso la encantadora historia de los **Sycamore**, una familia en la que todos sus miembros sólo hacen lo que quieren, sin obligaciones ni responsabilidades. Entrañable y divertida, fue galardonada con dos Oscar en 1938: mejor película y mejor director. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
  Ni siquiera incluye el trailer de esta película, sino los de *Oliver* y *Sentido Y Sensibilidad*. Nada que ver con la edición de *Horizontes Perdidos*, otro clásico **Capra**.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, alemán… (todos mono).
  Subtítulos: castellano, inglés, portugués, francés…
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
  La calidad de este clásico está fuera de toda duda, no así el de este DVD, que no aporta nada respecto a la edición vídeo. La repercusión que tuvo esta película en la década de los 30, así como su reparto (**James Stewart**, **Jean Arthur**), exigían por lo menos el mismo esfuerzo que anteriores lanzamientos de **Capra** en DVD. Al menos la película sigue siendo una delicia.

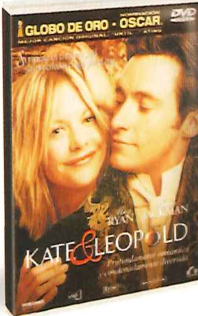
Un Cadaver A Los Postres



El comediógrafo **Neil Simon** realizó su particular homenaje a las novelas de misterio reuniendo en una mansión a distintos personajes basados en iconos del género (la señora Marple, Marlowe o Hércules Poirot), interpretados por estrellas de la talla de **David Niven** o **Peter Sellers**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■□□□
  Entrevista exclusiva con **Neil Simon** (10 minutos de duración). Filmografías y trailer original de cine.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano, inglés, italiano… (todos mono).
  Subtítulos: castellano, inglés, italiano, francés…
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  La entrevista a **Simon** es un valioso añadido, aunque habría sido preferible una pista de audio. Cualquier extra es poco para esta obra maestra de la comedia, brillantemente construida y dotada de un reparto de auténtico lujo: **Alec Guinness**, **Elsa Lanchester**, **Maggie Smith** y los mencionados **Niven** y **Sellers**. De lo mejorcito que dio la década de los 70.

Kate & Leopold



Como hoy día muchos hombres se han tomado como excusa eso de la liberación de la mujer para dejar de ser caballerosos y educados, **Meg Ryan** tiene que quedarse prendada de un muchacho del siglo pasado, con impecables maneras, que la trata como una reina. La ex mujer de **Dennis Quaid** vuelve a la comedia romántica. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
  Con los extras podremos imaginar cómo se hace una película, sobre todo por el *Making Of* y las secuencias inéditas comparadas con el montaje final del filme.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: español, inglés e italiano (todos en 5.1).
  Subtítulos: castellano, inglés e italiano.
- TIPO DE DVD: DVD 5 y DVD 9
- COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
  Inmejorable precio para un producto con todo lo mejor. Si a uno le gustan las comedias románticas con actores guapetones la cosa va mejorando. Y si encima se es incondicional de **Meg Ryan** desde la época de *French Kiss* en la que se cortó la melena y se desinfló las puntas, el acierto es un pleno. La réplica a **Ryan** se la da un prácticamente desconocido **Hugh Jackman**.



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

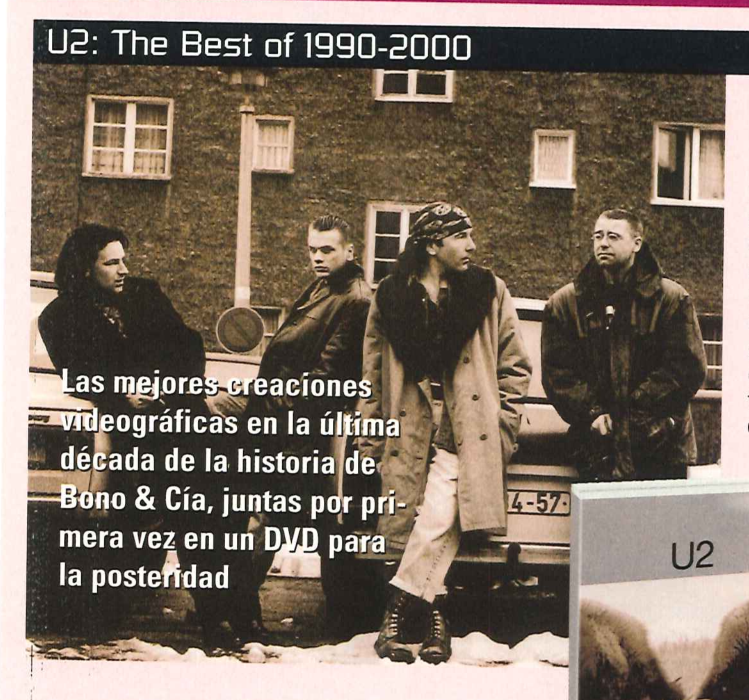
Apellidos y Nombre: ....
Dirección: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

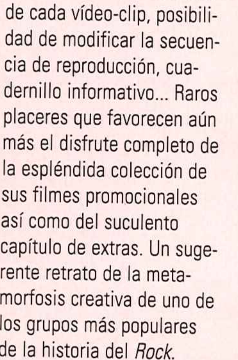
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....
Fecha Caducidad ..../..../..../..../ Firma Titular (imprescindible):

DVD MÚSICA

U2: The Best of 1990-2000



Las mejores creaciones videográficas en la última década de la historia de Bono & Cía, juntas por primera vez en un DVD para la posteridad





Como celebración de sus más de veinte años de permanencia en la primera división del *Pop* internacional, el muy concienciado y siempre bienintencionado *combo* dublinés pone en circulación -como complemento del CD- este prolijo repaso a las numerosas incursiones del cuarteto en el campo de la imagen. Presentación exquisita (como es norma de la casa) y todas las facilidades posibles para el agradecido espectador: subtítulos en castellano, créditos completos antes de cada vídeo-clip, posibilidad de modificar la secuencia de reproducción, cuadernillo informativo... Raros placeres que favorecen aún más el disfrute completo de la espléndida colección de sus filmes promocionales así como del suculento capítulo de extras. Un sugerente retrato de la metamorfosis creativa de uno de los grupos más populares de la historia del *Rock*.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:

A **Bono** y sus chicos siempre les ha gustado cuidar a la parroquia: subtítulos, secuencias de reproducción opcionales, pista DVD-ROM Y, como plato fuerte, tres interesantes documentales y cinco vídeo-rarezas con los comentarios sobreimpresos de los propios realizadores. Además, un segundo DVD con más extras puede conseguirse gratuitamente con la compra del CD musical.

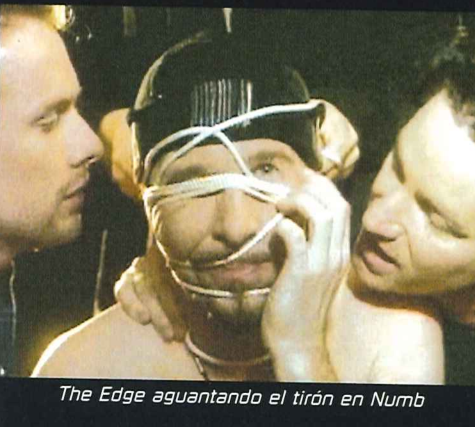
PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Sonido**: estéreo/5.1
Subtítulos: alemán, francés, portugués y español.

TIPO DE DVD: DVD-9

COMPAÑÍA: **Island Universal**

VALORACIÓN:

Si se hablara de Obras Mayores en DVD, no cabe duda de que **U2** serían uno de los referentes indispensables en lo que a música *Pop* se refiere, como vuelven a evidenciar en este «**Best Of...**». Una fascinante caja de sorpresas que combina con brillantez la calidad de sus contenidos con el uso inteligente de los recursos tecnológicos de los nuevos formatos. Ellos sí que saben.



The Edge aguantando el tirón en Numb



U2 versión «cartoon» en Hold Me, Thrill me...

¡Ese pedazo de subtítulos!

CD'S

The Pauls

TÍTULO: The Champion Of The World
COMPAÑÍA: Wild Thing Records



Después de sus dos fantásticos álbumes con **The Bolivians**, el mallorquín **Carlos Oliver** vuelve a dejar constancia de su inmenso talento en la ópera prima de su nuevo grupo. Un prodigioso ejercicio de *Pop Rock* aristocrático, atemporal y emocionante que contiene, además del famoso tema del anuncio de Volkswagen, un buen rato de la mejor música *Rock* jamás grabada en este país.

Dawnholeenchilada

TÍTULO: El Diablo Gigante Mam...
COMPAÑÍA: Mercury/Universal



Es de celebrar la irrupción en el panorama *Rock* nacional de propuestas tan rompedoras como la de estos furibundos mallorquines. Descendientes directos de **Rob Zombie** y los **Chili Peppers** más desbocados, su música se caracteriza por la mezcla impúdica de guitarrazos *heavies*, aristas electrónicas, bases «funkoides» y estética *trash*, con resultados demoledores.

Varios

TÍTULO: 8 Miles
COMPAÑÍA: Universal





En su puesta de largo cinematográfica, el blanquito de la lengua afilada se ha rodeado de un selecto grupo de compañeros de generación (**50 Cent**, **Nas**...), reforzado con las aportaciones de algunos legendarios veteranos (**Gangstarr**, **Rakim**) para aportar el imprescindible ritmo *Hip Hop* (tendencia *Oldskool*) a sus inefables aventuras ante las cámaras. Para *B-Boys* con criterio.

U2

TÍTULO: The Best of & the B-sides of...
COMPAÑÍA: Island / Universal



Todos los éxitos de la segunda mitad de la carrera de los irlandeses, acompañados de sus respectivas «caras B» (a menudo reconstrucciones radicales de las mismas canciones, orientadas a la pista de baile), reunidos en un lujoso doble disco, que ilustra a la perfección la singular evolución del grupo y, por extensión, la del *Pop*, en los últimos diez años. Imprescindible.

DVD MÚSICA



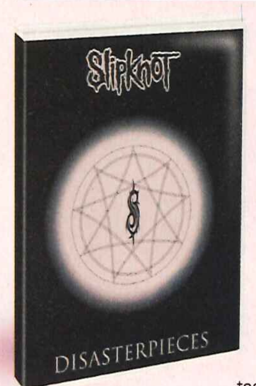
Una escena del rodaje del vídeo de One



Haciendo el paseíllo ante los enfervorizados fans

El camaleónico Bono, el «alma mater» del grupo y una de las voces con más matices del Pop

Slipknot: Disasterpieces



No es raro que la salvaje propuesta de esta monstruosa pandilla se esté perfilando día a día como la gran alternativa a unos **Marilyn Manson** progresivamente estandarizados. Y es que el aburrimiento está prohibido en los conciertos de **Slipknot**. Imposible parar de alucinar ante sus disfraces demoníacos, sus frenéticas carreras por el escenario, sus danzas demenciales y su *Hardcore-Metal* sulfúrico, propulsado hasta intensidades inhumanas por una sección rítmica sencillamente bestial y el poderío maligno de un DJ claramente abducido por el «lado oscuro de La Fuerza». Un espectáculo difícil de olvidar que se beneficia, en este DVD, de una soberbia realización (más de 30 cámaras), prestaciones técnicas de última generación y una abracadabrante sección de «presentaciones especiales» para quienes deseen hundirse a fondo en el mefítico submundo de estos *rednecks* del averno profundo.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Nada menos que un disco entero consagrado a este epígrafe: tres temas con distintas opciones de multi-ángulo, pista DVD-ROM, cinco pavorosos clips y una canción inédita en audio. Excelente.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Sonido**: estéreo/5.1
Subtítulos: inglés

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Roadrunner Records**

■ VALORACIÓN: 

Aunque probablemente no sea especialmente recomendable para personas de sensibilidad delicada, el show que se marca esta cuadrilla de enajenados merece la pena de verdad. Una agresión visual y sonora en toda regla (muy de agradecer en estos adocenados tiempos) que desmiente, por enésima ocasión, el manido tópico de la supuesta muerte del *Rock*. Zombie quizá, pero de muerto nada...



Pequeño homenaje a Stephen King



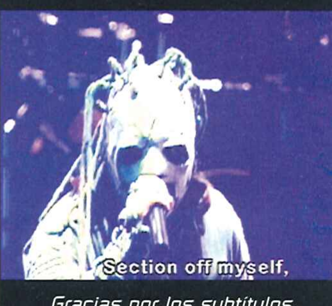
Poniéndose guapos antes del bolo



Diferentes opciones de multi-ángulo



Estos tíos son unos auténticos monstruos



Gracias por los subtítulos, amiguetes

CD'S

Volován

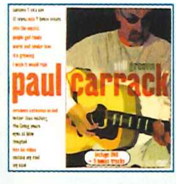
■ TÍTULO: **Volován** ■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Tras los pasos de gloriosos pioneros del *Rock* mexicano como **Molotov** o **Maná**, llegan estos cuatro chamacos del **DF**, punta de lanza de la última hornada de grupos aztecas. Y lo hacen dispuestos a romper moldes con sus melodías contagiosas, sus efervescentes estribillos y sus pintas de haberse escapado de una fiesta *mod* en **Rock-Ola**. Una pequeña -y sorprendente- maravilla

Paul Carrack

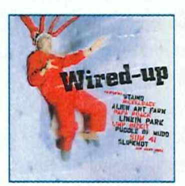
■ TÍTULO: **Still Groovin** ■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Curtido en mil batallas desde sus inicios «nuevaoleros» con **The Squeeze**, el británico **Paul Carrack** vuelve la vista atrás para recrear, en su personal clave intimista, un puñado de piezas eternas de los repertorios de **Van Morrison**, **Carole King**, **Burt Bacharach** y otras «vacas sagradas» (más un enternecedor tributo a sus ex-compinches **Difford & Tilbrook**).

Varios

■ TÍTULO: **Wired Up** ■ COMPAÑÍA: **Warner / Universal**



Un selecto ramillete de buena parte de las bandas más representativas del *Rock* extremo actual se dan cita en esta tronante compilación: *Nu Metal* (**Limp Bizkit**, **Linkin Park**...), *Gótico* (**Marilyn Manson**, **Rammstein**...), *Punkpop* (**Blink 182**...) y *Stoner* (**Q.O.T.S.A.**), en un flamígero muestrario de guitarras despiadadas, *Hip Hop* mutante y electrónica de combate.

Varios

■ TÍTULO: **Music of the Millennium III** ■ COMPAÑÍA: **Emi / Universal**

Treinta y siete himnos incontestables del *Pop* y el *Rock* anglosajón de las cuatro últimas décadas del S.XX, a cargo de otras tantas luminarias del género: de **James Brown** a **Radiohead**, pasando por **Jimi Hendrix**, **Bob Dylan**, **Queen**, **Pink Floyd**, **Dire Straits**, **Madonna**, **Pet Shop Boys** y otros muchos en una retrospectiva tan amena como variopinta.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

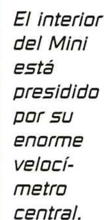
- MOTOR
  1.598 CC.
- POTENCIA
  163 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,4 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  218 KM/H.
- PESO
  1.215 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,4 L/100
  EXTRAURBANO
  6,8 L/100
  MEDIO
  8,4 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 3.655 MM.
  ALTO: 1.416 MM.
  ANCHO: 1.688 MM.
  MALETERO: 150 L.

PVP-R:
22.700,00 €









El interior del Mini está presidido por su enorme velocímetro central.



MINI

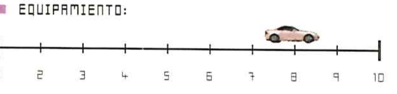


COOPER S

Espectacular en su estética y radical y divertido en su comportamiento

http://www.mini.es

- MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Tras probar concienzudamente los dos modelos de **Mini** menos potenciados que **BMW** comercializa, le ha tocado el turno a su versión más radical, el **Cooper S**. Después de una semana probándolo por diferentes recorridos, no podemos hacer otra cosa que descubrirnos ante la robustez conseguida en el chasis de este coche. Si aparentemente dotar de más de 160 caballos a un **Mini** pueda parecer una locura (aunque es es más un «Maxi-Mini» que otra cosa), lo cierto es que su bastidor es capaz de recogerlos y dulcificarlos de tal manera que, a pesar de su tremendo caballaje, se convierte en uno de los coches más fáciles de llevar y de los más seguros que recordamos. De hecho, para conseguir que el **Mini Cooper S** se desmande hay que ser un auténtico animal, ya que su durísima suspensión, más aún que la estándar del **Cooper** normal (abstenerse los que busquen un coche cómodo), sujeta al coche de tal manera que apenas habrá un leve balanceo en curva, por muy cerradas que sean. Ha ganado la seguridad y el comportamiento deportivo a cualquier concesión a la comodidad, y quien opte por este modelo que sepa que las sensaciones que va a disfrutar son muy parecidas a un kart de competición. Dirección muy precisa, empuje constante, nervio y un chasis robustísimo convierten al **Cooper S** en uno de los vehículos más divertidos del mercado. De todos los modelos que hemos probado, sólo el **Speedster** le supera en cuanto a comportamiento radical y sensaciones «racing». Eso sí, su radicalidad no acaba en el motor y su bastidor, ya que su exterior, con su toma de aire en el centro del capó, sus enormes ruedas y el doble tubo de escape colocado en el centro de la zaga, muestran su indudable carácter deportivo. Sin embargo, su interior apenas difiere salvo por mínimos detalles, del acabado **Cooper** normal. La palanca de aluminio y el logotipo del coche plateado en la entrada de las puertas, son algunos de esos mínimos detalles. El resto transpira la calidad y el clasicismo habitual de todos los **Mini**. El enorme velocímetro en el centro del salpicadero, los interruptores tipo avión situados debajo y un efectivo climatizador son sus señas de identidad. Quizá alguno de estos *switches* no resultan demasiado accesibles, pero lo que impera en este caso es el toque «retro», y está logrado plenamente. Los asientos son comodísimos y sujetan cualquier inercia, la posición es fantástica y la visibilidad soberbia. Pero lo que sigue sorprendiendo es su insultante habitabilidad, capaz de albergar sin ningún tipo de problemas a tallas por encima del metro noventa, sin que por ello haya riesgo de pegarse un coscorrón contra el techo tras pisar un socavón. Y sin duda, lo que hace esencialmente diferente a esta versión es su motor. Aunque su cubicaje es pequeño, presenta una curva de par muy homogénea, y sólo en los primeros instantes de la aceleración se muestra levemente perezoso. Una vez superado el ecuador del cuentarrevoluciones, el **Mini** es todo nervio, capaz de proporcionar diversión extrema a muchísimos conductores, sin necesidad de ser llevado por manos expertas. Tanta sensación la paga el consumo (más de 11 litros en la prueba en recorrido mixto y sin «pasarnos»), exagerado para un coche de su tamaño (gasta más que su «primo» el **325ti** de 193 cv.).





[+] AGARRE, PRESTACIONES, AMPLITUD
[–] MALETERO RIDÍCULO, CONSUMO ELEVADO

VOLKSWAGEN

El líder se renueva

La nueva gama Golf se rejuvenece y se hace más deportiva gracias a la incorporación de nuevos motores y equipamientos para diferentes versiones

Las principales novedades de la nueva gama **Golf** comienzan en las motorizaciones. Para empezar, se incorpora un nuevo **GTI** que equipará el motor **1.8 T** que desarrolla 180 cv. El otro **GTI** de 150 cv., el **V6** de 204 cv. y el reciente **R32** de 241 cv. completan la parte más potente de la gama en cuanto a motores de gasolina. A éstos hay que sumar los nuevos motores **1.6 FSI** de gasolina de inyección directa que por primera vez incorpora el **Golf** (el **Lupo** fue el primer modelo de la marca en incorporar esta tecnología con su **1.4 FSI** de 105 cv.). El motor elegido para mover el **Golf** desarrolla 110 cv. y se conforma con apenas 6.2 litros a los 100 km. en recorrido mixto. En cuanto a las versiones, destacan los nuevos **Spirit** y **Soul**, que destacan por su excelente equipamiento y sus precios más competitivos.







Los relojes del Golf, como siempre, a caballo entre la elegancia y lo deportivo.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (/SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	04	7.9
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
AQUA AQUA	S.C.I.	PROEIN	-	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CENTRE COURT HARD HITTER	MIDAS	VIRGIN PLAY	19	7.3
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	007: PROEIN	22	9.4
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DUNE	CRYO	CRYO	13	6.4
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
EL ZORRO	CRYO	CRYO	14	6.3
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ESTO ES FÚTBOL 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	09	9.2
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
F1 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.0
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9

LOS MEJORES

PlayStation 2 — Revista Oficial - España — marzo 2003

01- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
02- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
03- DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
04- LOS SIMS (ELECTRONIC ARTS)
05- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
06- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
07- MORTAL KOMBAT D.A. (VIRGIN PLAY)
08- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
09- SLY RACCOON (SONY C.E.)
10- WILD ARMS 3 (UBI SOFT)



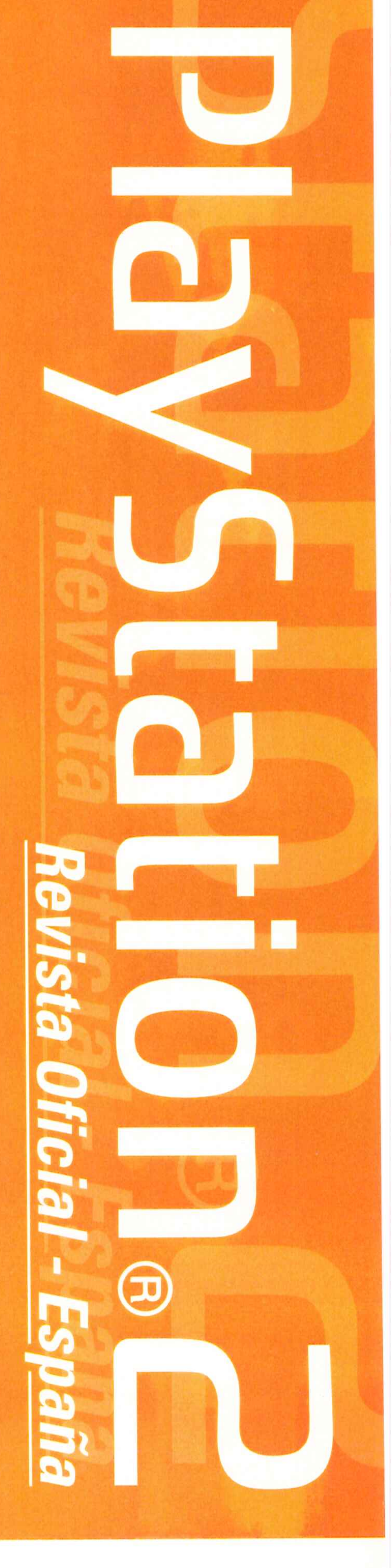
TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
FIFA 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.0
FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	9.3
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FORMULA ONE 2001	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
FORMULA ONE 2002	SONY C.E.	SONY C.E.	25	8.8
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GIFT	CRYO	CRYO	07	7.8
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	KONAMI	KONAMI	01	8.8
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	02	9.0
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE	KONAMI	KONAMI	19	8.6
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2002	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MUNDIAL FIFA 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	17	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	9.2
NBA LIVE 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NEW YORK RACE	WANADOO	CRYO	12	6.8

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TITULO	COMPAÑIA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACION OFICIAL (SOBRE 10)
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	01	8.4
NHL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	10	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
OFF-ROAD WIDE OPEN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	12	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PARIS-DAKAR RALLY	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.1
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI	10	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2002	WANADOO	WANADOO	18	9.0
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF..	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	04	8.0
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.3
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	PROEIN	12	9.5
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK	SONY C.E.	SONY C.E.	09	8.2
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0
				0.0



PlayStation®2 Revista Oficial - España

...en el próximo número

10 DEMOS JUGABLES

01- Primal
DEMO JUGABLE

02- Mortal Kombat Deadly Alliance
DEMO JUGABLE

03- A.T.V. 2 Quad Power Racing
DEMO JUGABLE

04- Crashed
DEMO JUGABLE

05- Ghost Recon
DEMO JUGABLE

06- NBA Live 2003
DEMO JUGABLE

07- Sly Raccoon
DEMO JUGABLE

08- Space Channel 5 Part 2
DEMO JUGABLE

09- Tiger Woods PGA Tour 2003
DEMO JUGABLE

10- W.W.E. Smackdown
DEMO JUGABLE

PlayStation®2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



ARTEMIS FOWL
Encuentro en el Ártico
Eoin Colfer

Ediciones Montena y **PS2RO** te dan la oportunidad de vivir las aventuras de Artemis Fowl en un mundo mágico repleto de diversión, fantasía e ironía en la apasionante búsqueda de su padre secuestrado. Envía este cupón a la dirección de la revista: PS2RO, C/O´Donnell 12. Madrid - 28009.

¡SORTEAMOS 25 LIBROS!

ENVÍA ESTE CUPÓN CON TODOS TUS DATOS COMPLETOS NO OLVIDES PONER «SORTEO MONTENA» EN UNA ESQUINA DEL SOBRE

Montena

NOMBRE Y APELLIDOS:..

....

POBLACIÓN:..

PROVINCIA:..C.P.:.....................



Hobby Consolas: "Un título que hará las delicias de los seguidores de los RPG de acción. ¡Y encima tiene un aspecto gráfico inmejorable! Id a por él ya mismo".
PlayManía: "Un gran juego de rol de acción con un encanto sin igual [...] Sabe entretener y enganchar".
PlayStation Magazine: "Te enamorarás de él desde el primer momento, es como... jugar en un sueño".
PlayStation2 Magazine: "Squaresoft entra en el universo Disney y crea un Action RPG plagado de estrellas".

Disney SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.

Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.

www.kingdom-hearts.com

PlayStation.2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO